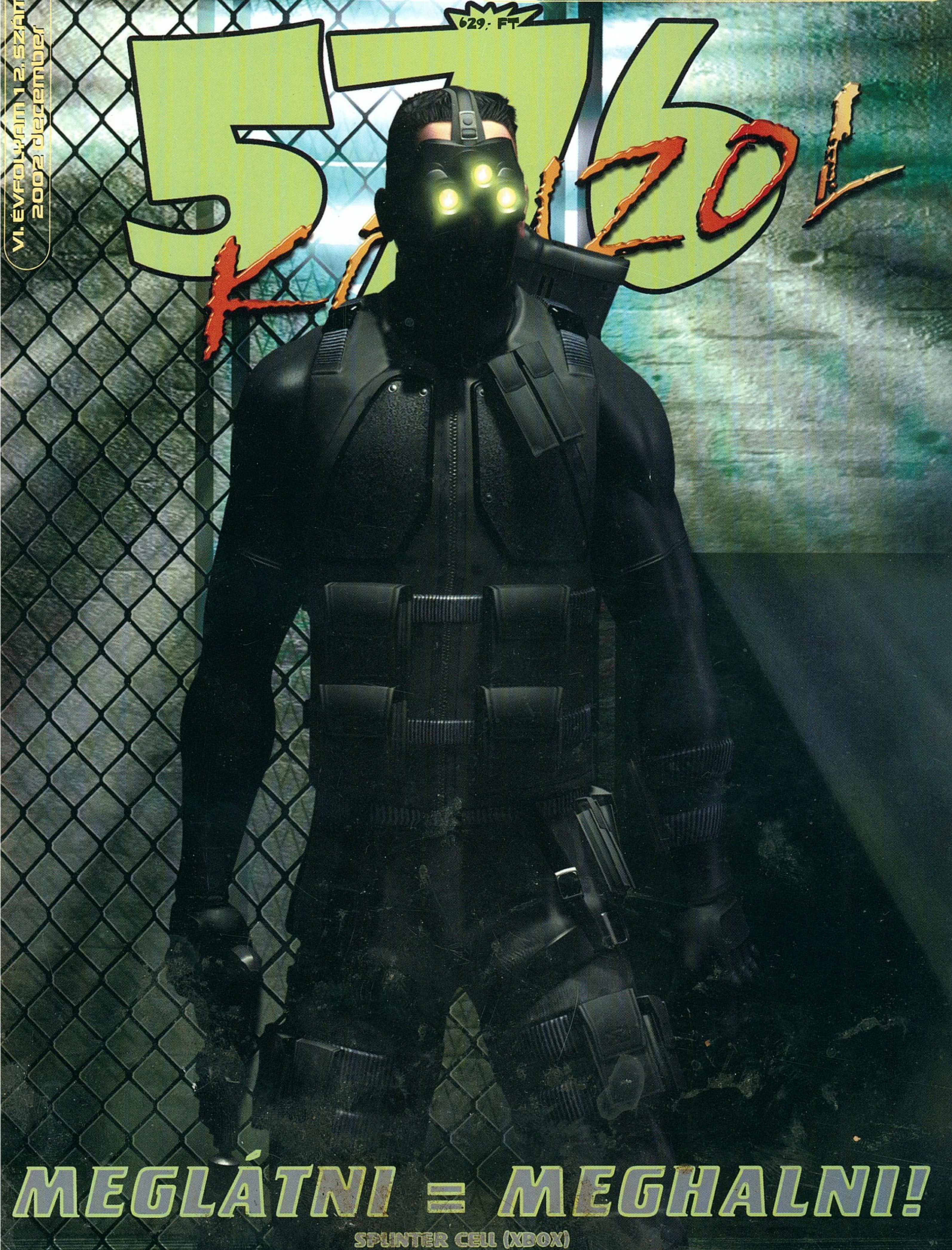
PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
629,- FT
VI. ÉVFOLYAM 12. SZÁM
2002 december

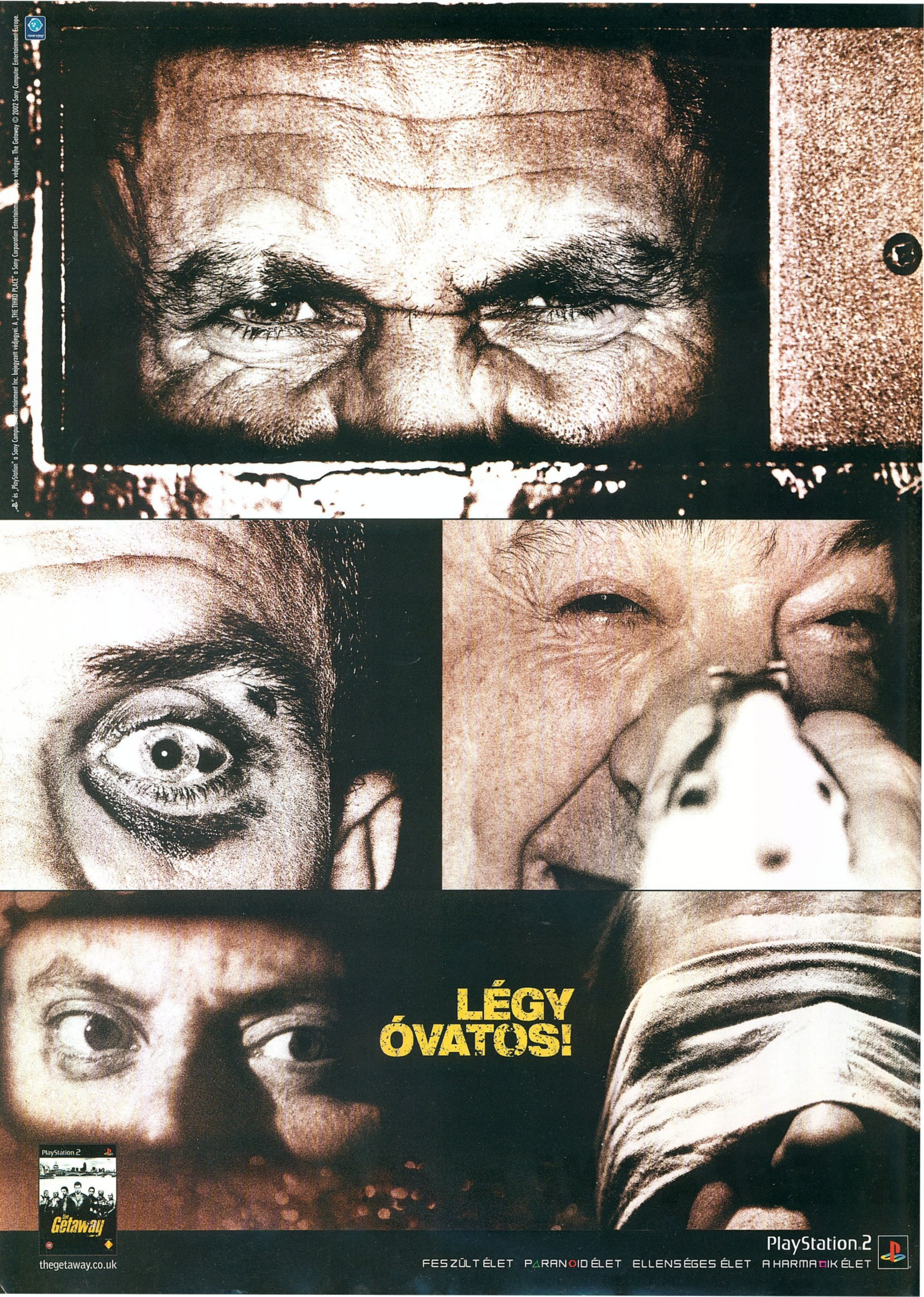
576 KONZOL



MEGLÁTNI = MEGHALNI!

SPLINTER CELL (XBOX)

A MARIO JÁTÉKOK TÖRTÉNETE • WRC ARCADE • CONTRA • GTA VICE CITY • SUM OF ALL FEARS • THE GETAWAY • WRC 2
JEDI KNIGHT 2 • KAKUTO CHOJIN • UNREAL CHAMPIONSHIP • PHANTOM CRASH • SERIOUS SAM • ETERNAL DARKNESS


LÉGY ÓVATOS!
PlayStation 2
The Getaway
thegetaway.co.uk
PlayStation 2
FESZÜLT ÉLET PARANOID ÉLET ELLENSÉGES ÉLET A HARMADIK ÉLET

TARTALOM

AKTuális 56

Amikor a szerkesztőség körül dolgozó hölgyemények feltűnően sokat és gyakran kezdenek sugdolózni (+ minden nap eltünedeznek 1-1 órára, majd megpakolt reklámszatyor-hegyekkel térnek vissza); amikor a főnök bezárkózik az irodájába és saját kezűleg legyárt egy köteg „13. havi fizetés" feliratú borítékot; amikor a kínai piac környékén szombat délelőtt lehetetlen parkolóhelyet találni; na meg amikor egy reccsenés hallok magam alól, és üvöltve felugorva azt látom, hogy ráültem egy karácsonyfadíszre – nos, ekkor már lehet tudni, hogy nyakunkon a Karácsony!

Ilyen tájban a főszerkesztőnek már nincs ideje filózgatni – dönteni kell, hogy mit csináljon újságjával a következő évben.

Maradjon minden a régiben? Érdemes a jól bevált iránytól eltérni?

Változtasson drasztikusan? Vajon beveszi a vásárlók gyomra a vakmerő húzásokat?

Legjobb lenne úgy továbblépni, hogy maradjon minden úgy, ahogy a vevők megszokták (és elvárják), de ugyanakkor adjunk is valami pluszt, amiért megint – legalább – egy évig érdemes megvenni a szóban forgó magazint, esetünkben az 576 Konzolt.

Novemberi számunk AKTuálisa után több tucat izgatott levelet kaptunk – mindenki azt akarta tudni, mi történik velünk jövőre. Kis időre fel kellett függesztenünk ugyanis az előfizetések elfogadását, hiszen ki kellett kalkulálnunk, 2003-ban mennyiért tudjuk adni nektek a Konzolt. Zsolt, a laptulajdonos azt mondta: „Martin, felőlem lehet DVD, akciófigura, zseblámpa vagy akár CD-író is az újsághoz, te döntesz!".

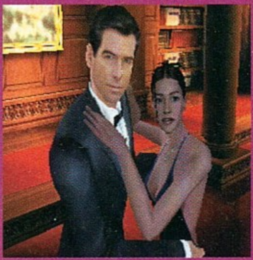
Osztottam-szoroztam és arra jutottam, hogy a lehető legkisebb áremelés mellett (már hozzászoktatok, hogy egyre vastagabb a Konzol, több zsozsót viszont nem kell kidobni érte :) a lehető legnagyobb mértékben megnöveljük a lap terjedelmét, és így szolgáljuk ki a lehető legjobban az erősen megosztott (5 különböző géppel foglalkozunk, ugyebár) vásárlóréteg igényeit. Több oldal = több teszt, hosszabb cikkek, nagyobb képek, különleges új rovatok (marad a Cool-Túra! :). Azt vallom, egy „papír" újságnál az a lényeg, hogy minél több információval legyen megtöltve – ennek januártól semmi gyakorlati akadálya sem lesz!

Nem érzem azt, hogy jelen pillanatban az olvasóink nagyobb hányada szívesen fizetne ki (minimum) plusz 700 forintot egy „egyszer használatos", videókkal és képekkel teletömött DVD-ért – olvasókat elveszteni pedig nem akarunk. Januártól tehát 80 oldalas lesz a Konzol (ez +16 oldal!) és ezért mindössze csak néhány forinttal többet kell leszurkolni. Nem vészes, ugye? ;)

Új árainkról, az előfizetésről és tűzforró, karácsonyi „JÁTÉKOT ADUNK AJÁNDÉKBA" akcióinkról a 63. oldalon olvashatsz bővebben. Lapozz gyorsan oda és küldd vissza a szelvényt, nehogy lemaradj az ajándék CD-kről és DVD-kről!

A teljes 576 stáb nevében nagyon Kellemes Karácsonyt és Boldog Új Évet kíván:

Martin



007 Nightfire



Contra: Shattered Soldier



WRC Arcade



Rachet & Clank



Mortal Kombat: Deadly Alliance



Jedi Knight II: Jedi Outcast



GTA: Vice City



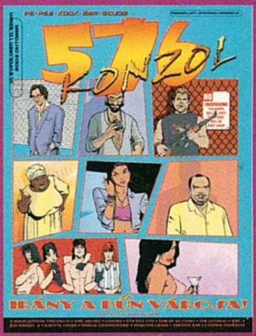
ToeJam & Earl III



Metroid Fusion



Tomb Raider: The Prophecy



Kék Fény címlap #1:
Reklám Vice City-nek



Kék Fény címlap #2:
Reklám Londonnak

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Splinter Cell (Xbox)

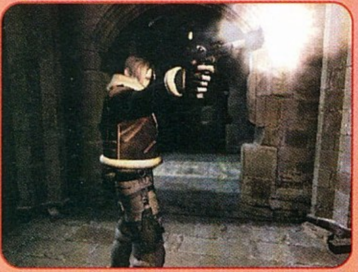


RESIDENT EVIL 4 (GC)

A Gamecube tulajok már gyújthatják is az örömtüzeket: november tizenötödikén megtörtént a **Resident Evil 4** hivatalos bejelentése, és a dolgok jelenlegi állása szerint Cube-exkluzív lesz a játék. A zombimészárlós széria negyedik felvonásában *Leon S. Kennedy* (igen, ő az – egyenesen a második részből) irányítása lesz a feladatunk, aki a fertőzést okozó vírus eredetét kutatja az Umbrella korporáció kutatóbázisán. A sztoriból egyelőre



ennyi biztos, a további részletek még csak pletykaszinten keringenek – így például az is, hogy a negyedik epizódban szerepet kap a szintén a Resident Evil 2-ben megismert Ada is. A dolog már

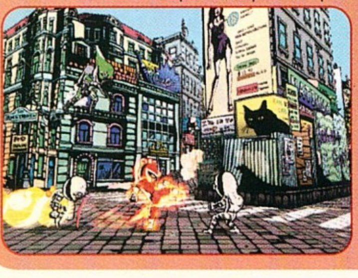


csak azért is valószínűsíthető, mert a Capcom ebben az epizódban is alkalmazni kívánja a Resident Zeroban bevezetett karakter-váltogatós rendszert. Sajátszemszögű nézőpont implementálásáról is suttognak, de nem MGS2-féle „FPS nézetből lövök" stílusban: az új nézőpont akkor lépne életbe, ha valamit közelebbről meg kívánunk vizsgálni. Főellenfélből négy darabot kapunk – egyelőre rejtély, hogy kik/mik lesznek ők. A grafika mindenesetre keményen büntet – már a képek is lenyűgöző részletességű vizuális megjelenítést sejtetnek, de a bejelentéskor lejátszott rövidke trailer hangulatos részecske-effektjei (a tűz és a gomolygó füst valami elképesztően jól nézett ki) és valósághűen lengedező függönyei láttán az orcánk is aláhullott – nagyon keményen megdolgoztatják a Cube hardverét a *Capcomos* fiúk!

CAPCOM ÚJDONSÁGOK 2003-RA (GC)

A Resident Evil 4 bejelentésével párhuzamosan a *Capcom* több más, szintén Gamecube-os fejlesztéséről is lerántotta a leplet – ezekkel most egy blokkban foglalkozunk.

Viewtiful Joe – A Capcom „szuperhírós" pró-





bálkozása a kettődés ugrabugrák és a háromdés beat'em-upok elemeit ötvözi – a látottak alapján sikeresen. Poénos beszólások, cel-shaded grafika, a játékmenet integráns részét képző cool zoomolások és lassítások – megjelenés 2003 tavaszán.

P.N.03 – A játék leginkább a Tomb Raider-



szériára emlékeztet: szemet gyönyörködtető domborulatokkal rendelkező főhősnő (Vanessa Z Schneider), hatalmas fegyverek, még hatalmasabb szörnyek (van köztük egy erősen a Dűne homokférgére hajazó rettenet is), akrobatikus mozdulatok. Vanessa bosszúja a CAMS (gonosz robothordák) által lemészárolt családjáért rendkívül látványosnak ígérkezik. Szintén 2003 tavaszára várjuk.

Dead Phoenix – A repkedős lövöldékek ra-



jongói fogják értékelni elsősorban a Halott Főnix adrenalin pumpáló akcióját – a játékban a Winged Clan egy oszlopos tagját alakítva kell miszlikbe lőnünk és robbantanunk az ősi lebegő város (azaz az otthonunk) ellen áskálódó erőket. A játék direktora, Hiro Kato szerint a legfőbb céljuk az, hogy az egyszeri játékos egy madár szabadságával röpködhessen a levegőben – a grafikától nem voltunk elájulva, de a játékélmény még sok mindenért kárpótolhat (az zene viszont baromi jó). 2003 nyarán.

Killer 7 – A végére maradt a legjobb falat: a





Killer 7 egy roppant stílusos cel-shading technológiával készült játék – és egyben csattanós válasz azoknak, akik a Gamecube-ot hajlamosak „legyerekkonzolozni". A főszerelő bérgyilkos (Harman Smith, más néven Istenek Gyilkosa) hét személyiséggel rendelkezik (ezek közül az egyik tolószékben közlekedik!), és Kun Lan, a világ egyik legveszélyesebb bűnözője ellen harcol. Öt különálló fejezetre bontott sztori, négy felfedezendő világ, döbbentessen jól megvalósított és vértől tocsogó (!) grafika – a játék percek alatt a várólistánk elejére ugrott – sajna jövő év végéig kell még várnunk rá.

A játékokhoz kapcsolódó trailerek (és még sok minden más finomság – például Resident 4, Zelda, DMC2 videók) letölthetők az *576 Online*ról, látogassátok meg bátran! ;-)

LEGEND OF ZELDA (GC)

Az alcímet már mellé sem merjük írni: a múlt hónapban közölt *Winds of Takuto* egyáltalán nem bizonyult véglegesnek, mert azóta inkább *Wand of the Wind*, vagy *The Wind Waker* címen emlegetik a játékot. Őszintén reméljük, hogy hivatalo-



san is megerősítik lassan valamelyiket (jelenleg nagyon úgy néz ki, hogy Európában a Wind Waker lesz a befutó), mert az eredeti *Legend of Zelda: Kaze no Takuto-t* elég nehezen tudjuk kiejteni két vodka-martini után. ;-)

A történet elején a fiatal Link békésen éldegél egy kis szigeten nagyanyjával, Baachannal, és húgával, Carillal. A dolgok persze rosszra fordulnak: a nagy és gonosz madár, Zeeklock elrabolja Carilt – Link barátunk pedig utána ered. Az egyik címvariánsban is szereplő Wand of The Wind egy hősünk által használt varázstárgy, mellyel – mint neve is mutatja – a szél irányát és erősségét lehet majd befolyásolni. A szél néha nagyon jól jön, mert nagy fülű barátunk egy zsebkendő segítségével meg tudja majd lovagolni azt – ahol erre nincs lehetőség, ott egy csáklya segítségével húzódzkodhat fel a magasba. A kard mellett fegyverként leginkább a bombákat (melyekkel titkos átjárókat és ajtókat is berobbanthatunk) és a bumerángot fogjuk használni – ez utóbbival egyszerre akár több ellenfelet is leteríthetünk. Látótávolságunkat a távcsővel növelhetjük meg, mely roppant hasznos szerszámnak bizonyulhat akkor, ha éppen az őrök útvonalát kívánjuk kikémlelni (MGS behatás?). Link kalandjainak nagy része egy sok apró szigetre szabdalt földterületen (képzavar – az inkább tengerterület, vagy mi) játszódnak, ahol az egyes szigetek között hősünk egy vitorlával felszerelt csónakkal közlekedik majd – ilyenkor nyílik lehetőség egyébként egy érmegyűjtögetős minijátékra is. Hősünk ezúttal, ha kell, ügyesen lopakodik is: lehetőségünk lesz elosonni az ellenfelek háta mögött, sőt, ha a helyzet úgy hozza, Link hordónak álcázza magát (mondom én – tiszta MGS). A játék jó Nintendós szokás szerint teljesen kompatibilis a hamarosan megjelenő GBA-s *Legend of Zelda: Four Sword*-el, (ami igazán jó vétel ígérkezik – a Four Swords-ön kívül az SNES-es Zelda-klasszikus, a *Link to the Past* felújított verzióját is tartalmazni fogja a kártya), néhány titok csak a gémbojos változat segítségével lesz elérhető.

A játék mellé ráadásul két meglepetés is járni fog fog, mégpedig az *Ocarina of Time* fejlesztés alatt álló (nagyfelbontású textúrákkal ellátott) Gamecube-os verziója, valamint az *Ura Zelda* (eredetileg 64DD-re tervezett, de soha meg nem jelent Ocarina expanzió) hasonló változata. A két játék egyébként teljesen ingyenes lesz – feltéve, ha Japánban élsz, és megvásárlod a Cubeos Zeldát. A bonuszok között egy *F-Zero* és egy *Resident Evil 4* preview-videó is fellelhető lesz majd – a szerencsés japánok már idén (december tizenharmadikán) megvásárolhatják a maguk példányát a Zeldából – mi meg várhatunk rá 2003-ig (és még ingyenes Ocarinát sem kapunk). **(Ahogy kijön megrendelem Japánból, nyugi! Martin :)**

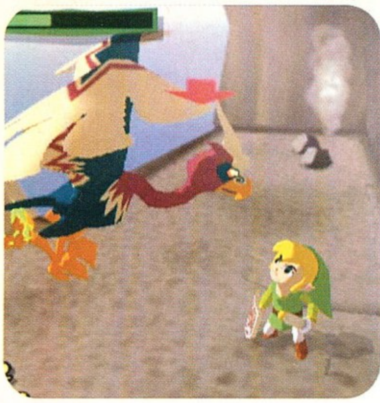
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION (PS2, XBOX)

A korábbi hírekkel ellentétben a *Sega* Playstation 2-re is kiadja a Virtua Fighter legutóbbi részének





felturbózott változatát. Az árkád-verzióhoz képest több újdonság is bekerül a Pléjstációs változatba: ilyen bonusz lesz például az Original Quest mód, ahol „virtuális játékközpontokban" (bármit is jelentsen ez) kell majd megmérkőznünk a világ minden tájáról összesereglett ellenfeleinkkel – a cél természetesen a világbajnoki státusz elérése. Új elsajátítható technikákat, új pályákat, sőt két új karaktert (Brad Burns és Gou Himori) is kapunk – a jelentősen felgyúrt grafika, nagyobb felbontású textúrák és lerövidített töltési idők implementálása pedig már csak hab a tortán. A VF4 Evolutiont a legteljesebb valójában kiélvezni óhajtók számára a *Hori* kínál az eredeti árkád-irányítót utánzó kontrollert – a 2003 március tizenharmadikai japáni játékmegjelenéssel egy időben. Az ígéretek szerint a játék kijön Európában is, aki még nem birtokolja a VF4-et, annak már érdemes lesz ezt a verziót bevárnia.









SAKURA TAISEN: ATSUKI CHISIONI (PS2)

A népszerű anime-sorozat alapján (ánglius nyelvterületen *Sakura Wars* néven ismeretes a széria) készülő Sakura Taisen-játékok a japáni Dreamcast-felhozatal igen finom darabjainak számítottak a maguk idejében. A *Sega* úgy döntött, hogy Playstation 2-őn is megér egy feldolgozást a téma, így bele is vágtak a **Sakura Taisen: Atsuki Chisioni** megalkotásába. Az új Sakura játék RENGETEG minőségi kézzel rajzolt animációt vonultat fel, stílus tekintetében pedig megmarad a szokásos, óriásrobot-hegyeket felvonultató RPG-nek. A korábbi játékokban fellelhető LIPS-szisztéma, valamint az azokban megismert harcrendszer szintén tiszteletét teszi. Őszintén reméljük, hogy ez az epizód kivételesen hozzánk is eljut – a hírszerkesztő nagyon kedveli a játékok alapjául szolgáló sorozatot annak egyedi hangulata, és erős sztorivonala miatt. Japáni megjelenés 2003 tavaszán.



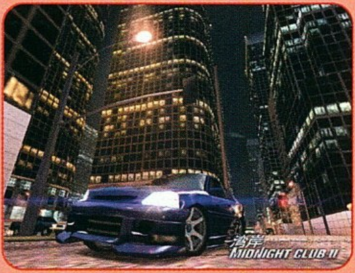
DRAGON QUEST VIII (PS2)

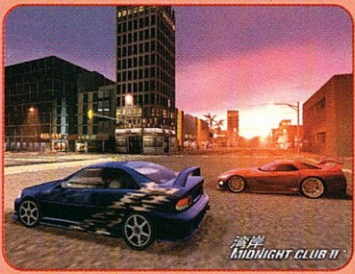
Az *Enix* végre hivatalosan is felfedte (a japáni *V-Jump* manga magazinban) jelenlegi kínálatának zászlóshajóját, a Dragon Quest sorozat nyolcadik részét. A fejlesztőgárda kulcsfigurái most is ugyanazok: Yuji Horii, Akira Toriyama (a Dragon Ball Z/GT kreátora) és Koichi Sugiyama. A játék felett bábáskodó, azóta feloszlott *Heartbeat* munkáját a *Level 5* vette át – őket a Playstation 2-es Dark Chronicles, vagy az Xbox-os True Fantasy Live Online fejlesztőiként ismerhetjük. A DQ8 teljesen háromdés, cel-shaded (vagy ahogy az Enix-nél nevezik: toon-shaded) grafikát használ, és az egy darab fellelhető kép alapján igen pofásan néz ki. A sztoriról még nem közöltek semmi közelebbit a titkolódzó kedvükben lévő japánok, de egy biztos: a korábbi pletykákkal ellentétben a játék nem fog megjelenni sem Gamecube-ra, sem Xbox-ra, hanem Playstation 2 exkluzív lesz.



MIDNIGHT CLUB 2 (PS2, XBOX)

A *Rockstar* vadonás új játéka a tavalyi év egyik sikerfilmjének, a Fast and the Furiousnak (nálunk Halálos Iramban címen futott) nyomdokain haladva az illegális utcai versenyek világát próbálja bemutatni – természetesen játékformában. Három városban (Los Angeles, Párizs, Tokió) nyomhatjuk tövig a gázt, tucatnyi licencelt autó és motorbicaj közül választva ki a nekünk legszimpatikusabbat. A Midnight Club 2 első szabálya az, hogy nincsenek szabályok. A Midnight Club 2 második szabálya, hogy nincsenek szabályok (bocs, de ezt muszáj volt ;-)). Tényleg nincsenek szabályok, mert a versenyeken a minél gyorsabb célba érés érdekében mindent bevethetünk: ellenfeleinket lelökhetjük az útról, a falnak passzírozhatjuk őket, átvághatunk mindenen, ugrathatunk, gyors kerülőutakat használhatunk. A multiplayer opció négy játékost támogat majd – gyaníthatóan az egymás elleni versenyzés lesz a legnagyobb móka a játékban. A fejlesztésért felelős *Angel Studiost* egyébként épp most vásárolta fel magának a Rockstar, ezentúl *Rockstar San Diego* néven futnak majd. Grafikailag nem lesz baj a játékkal, mi RenderWare platformot gyanítunk a háttérben – abban meg ritkán kell csalódunk autós téren (tessék csak megnézni a Burnout 2-őt). Pléjstációs megjelenés 2003 januárjában, az Xbox verzió nem sokkal ezután várható.





DEUS EX 2: INVISIBLE WAR (PS2, XBOX)

Az Ion Storm szerepjáték elemekkel erősen megtűzdelt sajátszemszögű akciójátékának első része inkább pécén durrant nagyot – a sebességproblémákkal küszködő PS2 verzió viszonylag gyorsan a feledés homályába merült. A játék húsz évvel az első rész eseményei után játszódik, és a főszereplő is új: négy protagonista közül választhatunk majd (két pasi és két néni) – mindegyikük az előző rész főhősének, JC Dentonnak a génkészletéből lett klónozva. A játékmenet viszont nagyjából változatlan marad, továbbra is a lopakodáson, a belénk szerelt implantátumok által biztosított speciális képességek használatán (átláthatunk a falakon, hatalmasakat ugorhatunk, vagy akár időlegesen láthatatlanná is válhatunk), no meg a jó kis lövöldözésen van a hangsúly. Jelentős változások inkább grafikai téren várhatók: az első rész párezer poligont mozgató Unreal-motorját felváltja a legújabb Unreal Warfare technológia (ez dübörög mostanság az Xbox-os Unreal Championship alatt is), és egy olyan, az Ion Storm által házilag összedobott fény-árnyék rendszer, amihez fogható minőségűt (állítólag) még senki nem látott. A lövöldözés mellett jelentős szerepet kap a konfliktusok békés kimenetelű megoldása is: a nem-halálos fegyvereknek (kábító-pisztolyok, füstgránátok, sokkolók) hála úgy is végig lehet majd játszani az Invisible Wart, hogy senkit nem ölünk meg.

Tervezett megjelenés 2003 közepén, a PS2 és az Xbox verziók egy időben látnak majd napvilágot.



JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS (XBOX)

Ilyesmit is ritkán látunk konzolon: részletes gazdasági szimuláció némi vérfrissítő akcióval megfűszerezve. A *Blue Tongue* által fejlesztett JP: Operation Genesis végre úgy dolgozza fel a Jurassic Park licencet, ahogy azt már régen kellett volna – elvonatkoztat az őslény-mészárlós brutalitástól, és inkább a park felépítésére/menedzselésére koncentrál. A játék elején kapunk egy véletlenszerűen generált szigetet, hozzá egy csinos kis pénzösszeget, és utána csak rajtunk múlik, hogy miképp építjük meg álmaink őslényparkját. Az épületekből kezdetben szűkös kínálat áll csak rendelkezésre, de erre való a kutatás/fejlesztés: kismillió kifejleszthető attrakció, épület és technológia vár arra, hogy végre a magunkévá tegyük őket. A siker érdekében nagyon alapos mikoromenedzsmentet kell végeznünk: olyan apróságokra is oda kell majd figyelnünk, hogy hová tesszük le a kajásbódékat (a kicsi Johnny nem szívesen fogyaszt hamburgert a vértől sikamlós raptor-ketrec mellett) vagy, hogy miként nevezzük el az attrakciókat: nyilvánvaló, hogy a békésen szunyókáló növényevőket bemutató részleg „A Fájdalom Háza: Vér, Belek, Szenvedés" felirattal való ellátása kevesebb nézőt vonz majd, mint ha a „Tipi Tapi Dino" feliratú rózsaszín táblácskát látná az arra tévedő látogató. A viszonylag lassan folydogáló építkezést akciórészek szakítják meg (a fejlesztő bácsik ígérete szerint csak néhány ilyen esemény lesz, nem akarnak lövöldözős gémet gyártani az anyagból): ilyenkor elszabadult dinókat kell (kábító-lövedékkel) levadásznunk, helikopterrel kell raptorokat pakolgatnunk az egyik ketrecből a másikba, vagy éppen (a Pokemon Snap mintájára) a növényzetben rejtőző őslényeket kell lencsevégre kapnunk.



Az Operation Genesis mindenképpen üdvözlendő próbálkozás a konzolista videojátékok erőszakközpontú világában: a JP licenc, a korrekt grafika, és a Rollercoaster Tycoon sorozatból csent játékmenet elegye a jövő év egyik legjópofább játékát eredményezheti.

GALAXY ANGELS (XBOX)

A Microsoft továbbra is támadja a japáni piacot a kizárólag oda szánt, japáni ízlésvilághoz igazított játékokkal. A *Broccoli* **Galaxy Angels**-e is tipikusan ilyen játék: kalandelemekkel megszórt repülős akció, manga/anime stílusban előadva. A Galaktikus Angyalok két részre van felosztva: a kalandozást (ahol bájos kis angyalaink az alkalmazható harci stratégiák után kutatnak) repkedős akciórészek követik (abszolút arcade stílusban, szimulációra senki se számítson). A vadászrepülős akciók egy része az űrben játszódik – ilyenkor az anyahajónk folyamatos információkkal lát el majd minket a cél mibenlétét, és az alkalmazható taktikák milyenségét illetőleg. Grafikailag rendben van az anyag, gyaníthatóan nem ez a játék fogja porba alázni vizuálisan a konkurenciát, de a Macrossra emlékeztető „egymillió rakéta repül utánam, én meg cikázok közöttük" megvalósítás azért kellemes látvány a szemnek. Japánban 2003 január tizenharmadikán jön ki a játék, mi valószínűleg maximum import formájában találkozhatunk majd vele.



WAR OF THE MONSTERS (PS2)

A Playstation 2 fanok is megkapják a maguk szörnyes-rombolós játékát. A **War of the Monsters** története e szokásos alien-invázióval kezdődik, de abszolúte nem szokványosan folytatódik: a idegeneket sikerül ugyan visszaverni, de az elpusztításuk után itt maradt nukleáris szemét sok állatot és gépezetet (!) hatalmas szörnyé mutálódik a Földön. A szörnyek pedig dühösek és a Godzilla történetek hagyományainak megfelelően rögtön egymásnak is esnek. A küzdelmek jókor nyílt területeken folynak (nagyvárosok, tengerpart, kies völgykatlan), melyeket épületek és bőséges számú járókelő népesít be. A környezet száz százalékban rombolható, és a szörnyekre felszerelt fegyverek mellett a különféle roncsokat is használatba vehetjük a csatában – a Las Vegas-ban lerombolt kaszinó homlokzatáról levert óriás neonbetűket például gond nélkül neki tudjuk vágni a dühös ellenfelünknek. Alapból nyolc választható karakterrel találkozhatunk majd, eszetlenebbnél eszetlenebb figurák (Ultra-V, a futurisztikus robot; Congar az óriásgorilla; Agamo az azték istenszobor, vagy éppen az elektromosságot szóró Kineclitops), további két rejtett karaktert a csaták megnyerése után csalhatunk elő. És ami a legjobb az egészben: a játékot fejlesztő *Inocq* teljesen az ötvenes évek mutáns szörnyes filmjeinek hangulatára ment rá, az intrótol kezdve a főmenüig minden a korabeli B-mozik világát idézi. 3003 első negyedévében lehet majd érdeklődni a boltokban a játék iránt, a forgalmazó pedig a SCEA lesz.



FLAT-OUT (XBOX)

Az Xbox lassan a minőségi autóversenyek házájává válik, annyi ígéretes autós fejlesztés fut mosta-









nában, hogy fejben tartani is nehéz őket, nem hogy megvásárolni... Most újabb versenyző iratkozott fel a listára a *Bugbear Entertin*ment gondos kezei által fejlesztett **Flat-Out** személyében. A Flat-Out erősen karakter-orientált történettel rendelkezik, a versenyek után kiszállhatunk az autóból, és a szereplőkkel valamint a csapatunkhoz tartozó karakterekkel is társaloghatunk. A verseny jó brutális: roncsderbire emlékeztető mocskos-poros-saras pályák, alkatrészenként ripityára törhető autók a sérülések a járgány menetteljesítményét is befolyásolják), szerteszét repülő gumiabroncsok – ezt már szeretjük! Negyvenöt pályán nyomhatjuk az ipart (lesznek jeges, homokos arénák is), nyolc autó közül választva. A megnyert versenyek pénzt jelentenek, ezt pedig az autónk fejlesztésére fordíthatjuk.



Az ellenfél AI-je igen ravasz jószág, állítólag tanul a korábbi versenyek során elkövetett hibáiból, és a mi vezetési stílusunkból (erre azért kíváncsiak leszünk). Osztott képernyős és linkkábeles multiplayer valamint vaskos Xbox-Live támogatás kényezteti a többjátékos futamokra vágyókat – 2003 második felében. Hivatalosan egyelőre csak Xbox-ra jelentették be, de a hírek szerint várható a későbbiekben PS2-re és Gamecube-ra is.

DEMON HUNTER (GBA)

Az *Indepedent Arts/Raising System* duó akció-kaland-szerepjáték koktélja a Diablo-like, tápolással



egybekötött mészárlást hozza el kedvenc handheld masinánk képernyőjére. A játék nyolc kövér fejezeten hajtja keresztül a játékost, ezek mindegyike több al-epizódra lesz osztva – a stílus hagyományainak megfelelően a pályák minden esetben véletlenszerűen generáltak. Szokatlan viszont az inkább pécés valósidejű stratégiákban megszokott „fog of war" alkalmazása – a játékos látótávolsága korlátozott, csak azt látja (felülnézetből) ami/aki az orra előtt ugrál – ez a Demon Hunter esetében azt eredményezi, hogy olyankor is hirtelen elénk penderülhet egy szörny a semmiből, amikor abszolút nem számítunk rá. A fejlesztők ígérete szerint adrenalin pumpáló akcióra, és 70-80 órányi tiszta játékidőre számíthatunk – 2003 első negyedévében.

HYPERSPACE DELIVERY BOY (GBA)

Mit csinál az ember, ha elbukik majd húszmillió dollárt egy közel öt évig fejlesztett játékkal, aztán majdnem csődbe viszi a játékgyártás egyik legnagyobb reményű szoftvercégét? John Romero esetében a válasz az volt, hogy hóna alá csapta két közeli munkatársát (a Doom első részének kiagyalásban később pedig a Duke Nukem 3D fejlesztésében is döntő szereppel bíró Tom Hallt, és a játékipart szexszimbólumának számító Stevie „KillCreek" Case-t – a lehengerlő domborulatokkal rendelkező hölgy amúgy Romero barátnője) és megalapította a kizárólag zsebpécés (PocketPC) és zsebkonzolos játékokat fejlesztő *Monkeystone Gamest*. A MonkeyStone első jelentősebb projektje a Hyperspace Delivery Boy volt – a játék tavaly jelent meg PocketPC-re, és az idei karácsonyi szezonban már (a Romero által mindig is favorizált) GBA-ra is kapható lesz. A játék főhőse Guy Carrington, aki egy-



fajta modernkori űrpostásként tengeti az életét – állandóan dühös főnöke, Segeant Filibuster utasítására nehezen kézbesíthető küldeményeket szállít az univerzum legveszélyesebb részeire. A HDB nagyban merít az SNES akció-RPG-k (elsősorban a Legend of zelda) gazdag hagyományaiból: kalandelemek, beszélgetős részek, apróbb rejtvények és valósidejű harcok váltják egymást. Kalandjai során Guy barátunk számos lokációt jár be (Planet Bridia FratFrog Swamp, vagy az intergalaktikus pizzahálózat központjának számító Mystery Pizza (a cég neve vicces utalás a Julia Roberts karrierjét elindító butuska romantikus komédiára), és számos ellenféllel küzd meg (hatalmas, nyelvükkel csapkodó békák; egy állandóan álmos sárkány – szóval nem vehetők túl komolyan az opponenseink). A Space Delivery Boy varázsa az egyszerűségében és Romeroék humoros hozzáállásában rejlik – nincs erőszak, nincs elvont történet, csak jópofa karakterek és nagyon kedves humor. A játék a budget árkategóriában indul (19 dolcsiba fáj), az hasonló stílusú oldskool NES/SNES anyagok rajongóinak érdemes lesz odafigyelni rá.

LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS (GBA)

Fentebb már megemlítettük az új gémbojos Zeldát a *Wind Waker* kapcsán (miszerint tartalmazni fogja az eredeti *Link to the Past* felújított verzióját is), de igazán megérdemli a maga kis hírblokkját, íme: a játék története szerint szegény Link négy személyiségre bomlik (semmi tudathasadás, valóban négy különálló karakterről van szó) a titokzatos Négy Kard által. A bajok ráadásul csőstül jönnek: a gonosz varázsló, Vatti elrabolja a bájos Zeldát (be kéne zárni valahová ezt a leányzót jól, mindig lelép vele valaki), Link pediglen azonnal a kiszabadítására indul. A kártyán található két játék szoros szimbiózisban él majd egymással: az egyik verzióban megtanult mozdulatokat a másik játékban is alkalmazhatjuk, és a Link to the Pastban felfedezett titkok elérhetővé válnak a Four Swordben is. A Négy Kard dungeonjai véletlenszerűen generáltak,



és a rejtvények is random kerülnek bennük elhelyezésre. A játék tartalmaz egy kövér multiplayer módot is, is találkozhatunk olyan rejtvényekkel, melyeket kizárólag két játékos együttműködése esetén le-



het majd megoldani. A single player missziók során úgynevezett trialok (próbák) fogják megnehezíteni az életünket, ezekből állítólag jó sok lesz, eddig háromra derült fény: Heave Ho, Cut-throat Competition és a Chambers of Insight. Japánban a Cubeos Zeldával párhuzamosan jelenik meg a játék, nálunk csak jövőre várható – ha eddig nem vettél GBA-t, akkor e miatt a játék miatt fogsz.

MAZSOLÁZÓ

SQUARE-ENIX FÚZIÓ

Tessék leülni és erősen megkapaszkodni, a hónap legütősebb hírével indítjuk a mazsolázgatást – mi is úgy vagyunk vele, mint a viccbeli öreg bácsi: EZT azért nem gondoltuk volna. A *Yahoo News* értesülései szerint 2003 április elsejétől (nem áprilisi tréfa!) összeolvad a japáni RPG-fejlesztés két legmeghatározóbb szereplője, (a Final Fantasy és a Dragon Quest megaszériák alkotói, ugyebár) a *Square és az Enix*. Az ügylet részvénycsere formájában megy majd végbe, egy Square papiros 0.81 Enix részvényt ér majd. Az új cég neve: *Square Enix*. A Sony megtartja a részesedését a Square-ben, ami azt jelenti, hogy az újonnan alakult vállalat nyolc százalékát birtokolják majd. Az SE elnökétől, Wada Yoichi úrtól (korábban ő volt a Square vezetője – a képen balról az első) származó információk szerint a két cég külföldi érdekeltségeit (az Enix amerikai, míg a Square amerikai és európai divízióktkal is rendelkezik) a továbbiakban is meg kívánják tartani, de hamarosan ezeket is egy közös cégben egyesítik majd. A Square természetesen folytatja az FF-sorozatot – a tizenharmadik rész fej-



lesztése ugyan még nem kezdődött meg, és egyelőre FFX-3-at sem terveznek, viszont javában tárgyalnak a Disneyvel a már több, mint hárommillió eladott példánnyal büszkélkedő *Kingdom Hearts* második részéről. Az Enix a legtöbb bevételt a közeljövőben a *Star Ocean 3: Till the End of Time*-tól várja – minimum kétmillió darabot szeretnének belőle eladni világszerte. A cégnek jelenleg huszonöt (!) fejlesztés alatt álló projektje van, ezek nyolcvan százaléka a PS2-őt célozza meg, tíz százalékuk GBA cím, míg a fent maradó tíz százalék online játék.

Az egyesülésre minden valószínűség szerint anyagi okok miatt volt szükség: a Square utolsó pénzügyi évében vastag veszteséget (16.55 milliárd yen – a hatalmasat bukott Final Fantasy mozifilm még mindig érezteti a hatását) míg az Enix szerény nyereséget (4.28 milliárd yen) termelt. A játékok minőségének és a rájuk fordítandó kutatási/fejlesztési idő megnövekedésének köszönhetően a költségek kezdenek az egekbe emelkedni – a Square-Enix fúzió bizonyosan nem az utolsó nagyszabású erőegyesítés az egy-egy játékra lassan hollywoodi méretű büdzséket elköltő játékiparban.

JÁTÉKBÓL FILM – MINDEN MENNYISÉGBEN

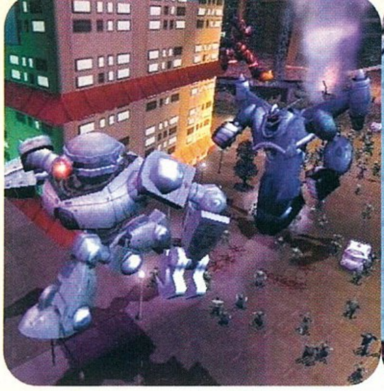
Lassan már az lesz hír, ha egy játékot nem filmesítenek meg. A *Sega* **Shinobi** sorozata sem kerülhette el a sorsát: a mozis (és televíziós) jogokra a *Mindfire Entertainment* tette rá a kezét (ők készítik a jövő nyáron a mozikba kerülő House of the Dead filmet is – ebben olyannyira bíznak, hogy már a második rész előkészületeit is megkezdték), és 2004 nyarát célozták meg, mint a Shinobi filmfeldolgozás premierjének kívánatos időpontját. A cég állítólag szorosan együttműködik a PS2-es Shinobi-játékon munkálkodó fejlesztőkkel – azt szeretnék ugyanis, hogy a játék és a film sztorija komoly hasonlóságot mutasson egymással. Aztán itt van az újabb jó példa arra, hogy a nyugati civilizáció lassan felemészti önmagát: elkezdődtek az előkészületek a **Pac-Man** megfilmesítéséhez. A filmjogokat az eddig ismeretlen *Crystal Sky* produkciós vállalat vásárolta meg a *Namco*-tól, a tervezett filmalkotás műfaja pedig „fantasy elemekkel erősen átszőtt kalandfilm". A Crystal Sky elnöke, *Steven Paul* rendkívül bizakodó hangot ütött meg a project sikerével kapcsolatban: *„A Pac-Mannél nincs ismertebb játék. Legyen szó akár gyerekekről akár felnőttekről, a Pac-Man játékokat mindenki ismeri és imádja"*. House of the Dead-film oké, még a Shinobi megfilmesítés is rendben van – no de Pac-Man? Kíváncsian várjuk a további fejleményeket...

VICE CITY REKORDELADÁSOK

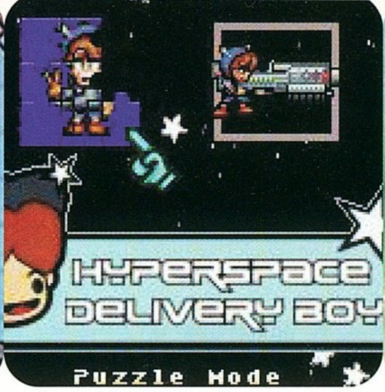
A **Grand Theft Auto: Vice City**-nek már a megjelenés előtt jó pár héttel kiemelkedő sikert jósoltak a szakértő bácsik – nem volt nehéz, hisz közel négymillió előrendelés futott be a boltokba az október végi premierig. *Ekkora* sikerre azonban talán még a játék eladásait optimistán becslők sem számítottak: a Vice City szinte mindenhol rekordokat döntöget. Az amerikai debüt első napján több mint egymillió példány talált gazdára, és az angliai eladások is kimagaslóak – a ködös Albionban az első hétvégén 250 ezer példányt vittek haza belőle a lelkes játékosok. Az Egyesült Királyságban az első hétvégére vetített eladási rekordot eddig a tavaly megjelent MGS2 tartotta (120 ezer értékesített példánnyal), erre a Vice Citynek bőven sikerült ráduplláznia. A hírek szerint a Bűn Városa jelenleg hiánycikk Európában, a játékot forgalmazó *Take 2* egész egyszerűen nem tud eleget szállítani ahhoz, hogy minden igényt ki tudjanak elégíteni a szoftverbutikok – a legtöbb helyen már az első pár napon elfogyott az összes kiszállított példány.

DMC 2: KÉT VÁLTOZAT?

Furcsa pletykák kaptak szárnyra a **Devil May Cry 2**-vel kapcsolatban: a *Capcom* a hírek szerint egyszerre két DMC2-verziót óhajt piacra dobni. Az egyik változatban Dantéval, míg a másikban Luciával nyomulhatunk – azaz ha mindkét karakter kalandjaira kíváncsiak vagyunk, akkor *két darab játékot* kell majd megvennünk... Őszintén reméljük, hogy félreértésről van szó, még akkor is, ha a Capcom szerint a két karakter története teljesen különbözik egymástól, vagyis nem ugyanazokon a pályákon kell majd nyomulnunk velük – a dolog









ebben a formában ugyanis erősen cinikus pofátlanságnak tűnik a mélyen tisztelt japáni kiadó részéről.

N-GAGE ÉS RED JADE: MOBILBÓL ZSEBKONZOL

A mobilgyártók egyre nagyobb érdeklődést mutatnak a hordozható videojátékok piaca iránt (való-





színűleg a Nintendo és Gameboy Advance bántó egyeduralma sarkalja az urakat): a múlt hónap elején a *Nokia* jelentette be, hogy **N-Gage** néven mobiltelefon-handheld hibridet kíván piacra dobni – a Sega már csatlakozott is szoftverfejlesztőként a projekthez. Most az *Ericssonon* van a sor: a svéd cég (akik félig-meddig a Sony tulajdonának számítanak) ismét felélesztette az annak idején anyagi okok miatt félbehagyott **Red Jade** projektjét. A N-Gage-el ellentétben svéd barátaink masinájáról nem lehet telefonálni, viszont nagyszerű (vezeték nélküli) hálózati képességekkel, és igen biztató specifikációkkal rendelkezik:

- 64 bites CPU
- Háromdimenziós, poligon alapú grafika – a gép vizuális teljesítménye valahol a PS1 és az N64 között helyezkedik el
- Sokcsatornás PCM hang
- A mobiltelcsikhez hasonló újratölthető akkumlátor
- Blue Tooth-technológián alapuló vezeték nélküli kommunikáció két vagy több gép között
- Játékletöltési lehetőség a direkt e célra fent tartott szerverekről
- 100 dollár alatti kezdőár

A Nokia N-Gage 2003 februárjában debütál, a Red Jade pedig a jövő év közepére várható.

GAME BOY PLAYER: GBA EXPANZIÓ A CUBEHOZ

A Gamecube és a Gameboy Advance újabb lépést tett egymás felé: a *Nintendo* november végén bejelentett **Game Boy Player** kódnevű szerkentyűje lehetővé teszi a GBA, GBC, és GB játékok lejátszását a Játékkockán. A kiegészítő nagyjából egy hüvelyk vastag, és tökéletesen illeszkedik a GC alsó lapjához – ide lehet majd becsúsztatni a cartridge-okat. Alapesetben a GC irányítóját használhatjuk a játékok vezérlésére, de az eredeti felállást preferálók a linkkábel segítségével a nagytestvérre kötött GBA-val is nyomulhatnak –ilyenkor nem a kis képernyőn, hanem a tévén zajlik majd az akció. Multiplayer tekintetében az expanzió megegyezik a GBA-val, azaz gond nélkül bele lehet majd fűzni a hagyományos Advance-os linksorba. Japáni megjelenés 2003 márciusában, melyet egy májusi amerikai és egy ponto-



san még meg nem határozott (de mindenképpen jövő évi) európai premier követ. A Nintendo okosan használja ki a GBA sikerét – ravasz módon úgy hirdetik a kiegészítőt, hogy a megvásárlásával a Gamecube tulajok megtriplázhatják a gépükre elérhető játékok számát.

GAMECUBE EZÜSTBEN

A Nintendot is elérte az újraszínezési mánia: a különféle neonszínekben pompázó Playstation 2-ők és átlátszó, zöldre festett Xbox-ok után a nagy N egy igen szolid, ezüstszínű Gamecube-változa-



tot kíván piacra dobni. Az igazi fanok az ezüstös masina mellé egy színben hozzá passzoló Wavebird-kontrollert is beszerezhetnek. Az újraszínezett gépezet decemberben debütál Japánban, 19800 yent kell majd érte letenni az asztalra. A kontrollerek 4500/2500 yenbe fájnak majd – attól függően, hogy hagyományos, vagy vezeték nélküli modellt választ a tisztelt gamer. Ideális karácsonyi ajándék, színben harmonizál az angyalkás karácsonyfadíszekkel... ;-)

KOJIMA-SAN ÉS A NAPFÉNY

Hideo Kojima maestro mostanság az utóbbi idők egyik legeredetibb Gameboy Advance-os projectje felett bábáskodik. A játék neve *Bokura no Taiyou (Our Sun – A mi Napunk)*, és a Konami közlése szerint akció-szerepjáték hibrid a drága. Ebben még nem is lenne semmi különös – de az már annál furcsább, hogy az Our Sun végigjátszásának egyik szükséges komponense, hogy a szabadban játsszunk vele! A játék kártyája ugyanis egy kis, a napfényt magába fogadni képes szerkentyűt is tartalmaz (ha Martin apu berakta róla a képet, akkor a cartridge tetején láthatjátok – a zöld bigyó az), mely minél több fényt kap, annál táposabbá válik a karakterünk. Kojima elmondása szerint ezzel arra szeretné ösztönözni a játékosokat, hogy mozduljanak ki a négy fal közül, és inkább a gyepen heverészve játszanak. Fogadjuk meg a szemüveges mester tanácsát, nyomás ki a jó levegőre – jelenlegi mínuszokban ugyan tíz perc alatt odafagyunk a GBA-hoz, de mit számít az, ha egyszer ilyen jópofa kis vacak lóg ki a zsebkonzolunk tetejéből... ;-)

Szintén Kojima-sanhoz kapcsolódó hír, hogy a japáni Famitsu gamerlap decemberi számában



egy kérdőívre lelnek majd a vásárlók – a *Metal Gear Solid 3* fejlesztőcsapata vár ötleteket/javaslatok/meglátásokat az MGS széria készülő harmadik epizódjával kapcsolatban. Ha olvassák a *Konzolt* (és miért is ne olvasnák ;-)), akkor mi is megtennénk a magunk szerény javaslatát: következő alkalommal egy kevésbé feminin főhőst tessék szerepeltetni, ha lehetséges... **(Vagy ne csináljanak harmadik részt. Martin)**

ONLINE JÁTÉKOK: A VÁRTNÁL KISEBB ÉRDEKLŐDÉS

Nehéz szülés lesz az online multiplayer konzolos elterjedése: a frissen befutott eladási adatok szerint a *Sony* a tervezett 400 ezer darab helyett alig 200 ezer *PS2 Network Adaptert* értékesített az online játékhoz szükséges szerkentyű szeptemberi premierje óta. Meglepő módon a vásárlóknak alig több mint a fele (53 százalék) választotta a broadband (szélessávú) kapcsolatot kihasználó adaptert, a többiek a hagyományos 56k-s megoldás mellett voksoltak. Ez utóbbi már csak azért is érdekes, mert a jövő tavasszal esedékes európai megjelenéskor *kizárólag a broadband szerkentyű lesz megvásárolható* – holott a jelek szerint igen nagy igény mutatkozik a lassabb netkapcsolattal rendelkezők részéről a narrowband (modemes) adapterre is. A konkurens *Microsoft* hasonló szolgáltatása (az *Xbox-Live-ról* van szó ugyebár) a november közepén startolt az Egyesült Államokban, és a hírek szerint az MS igen komoly összeget (két milliárd dollár magasságában) készül beleölni/ölt már bele az online projektbe. Teszik mindezt annak ellenére, hogy az Xbox-ért is felelős Microsoft-szekció (a Home and Entertainment divizió) az idén júliustól szeptemberig terjedő időszakban – azaz három hónap alatt – kemény 177 millió dolláros veszteséget kalapált össze a redmondi óriásnak. Az Xbox-Live csomagok eladásai egyébként jóval biztatóbbak: a szolgáltatás debütálása után két héttel már közel 100 ezer példányt szólítottak magukhoz belőle az amerikai Xdoboz tulajok.

AZ XBOX ÉS A POPSZTÁROK

A jövőben két népszerű popcsillag is közelebbi kapcsolatba kerül majd a Microsoft fekete dobozával. *Britney Spears* kisasszonyt a From Software bírta rá arra vaskos dollárkötegekkel, hogy szálljon be a Japánban decemberben, míg a világ többi részén 2003 elején megjelenő kardoshentelős akciójátékuk, az **Otogi** reklámozásába. Spears néni a játékot promótáló tévéspotokban fog fellépni (hogy miként kerül a csizma az asztalra, azaz a szende szűz imágójú tinisztár egy ilyen vérgőzös alkotás reklámkampányába, azt csak a From illetékesei tudják), remélhetőleg nem énekelni fog, mert világgá szaladunk. Egy másik hírességet is megkörnyékeztek Gates bátyóék: a *Microsoft és az Xbox lesz Robbie Williams* 2003-as mega-koncertkörútjának egyik fő szponzora. A mostanság Frank Sinatra babérjaira törő dalos kedvű angol nagyon örül a dolognak: *„Otthon is mindig az Xboxomat nyúzom, most legalább a koncertek után sem kell lemondanom róla, így minden este játszhatok"*.

A Microsoft a hírek szerint a koncertek előtt demonstrációt rendez majd a Boxos játékokból, sőt az érdeklődők a helyszínen kiállított gépeken rögtön gémelhetnek is egy jót. Az ötlet nagyon szimpatikus: adott esetben mi is inkább DOA3-aznánk két órát Williams bácsi művészetének élvezete helyett...

NHL 2003 BAJNOKSÁG

2002. november 16. – ez nem egy játék megjelenési dátuma volt! Az 576 KByte és az Ecobit KFT. összehozta Magyarország első hivatalos NHL Bajnokságát az Árkád Üzletközpontban lévő üzletünknél.

Az EA nemzetközileg szervezte ezt a viadalt és természetesen mi sem maradhattunk ki belőle. Jelentkezőkből nem volt hiány és ez is azt bizonyítja, hogy még nem halt ki az az igazi játékos réteg, aki tiszta szívből szeret versengeni. Természetesen nagyon sok jelentkezőnek csillapítottal kezdeti lámpalázát a fődíj utáni vágy! Ez nem más, mint egy 2 személyes floridai utazás, 5 csillagos szállodában teljes ellátással, repülőúttal, NHL All Star gálával – ezután kell a nyertesnek nemzetközi szinten is bebizonyítani rátermettségét.

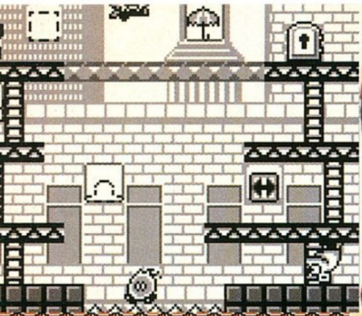
A viadal szombaton 11 órakor indult, de már másfél órával a kezdés előtt megjelentek a versenyzők. Természetesen megvártuk a meghirdetett



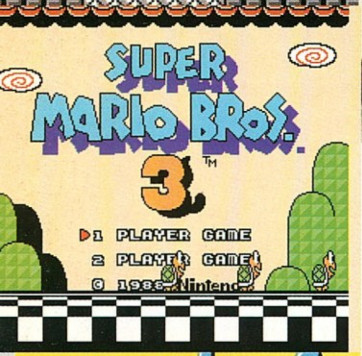
időpontot, de utána már négy gépen küzdöttek egymással az NHL-es titánok. Igen, azt hiszem megilleti őket ez a jelző, hiszen legtöbbjük kedvenc csapatuk mezében ékeskedve vetette magát harcba és hangos csatakiáltással nyugtázták a gólszerzés utánozhatatlan örömét. A mérkőzések roppant izgalmasak voltak. Amint az egyik játékos gól szerzett, az ellenfél rögtön kiegyenlített, így egy percig sem nyugodhatott meg egyik játékos sem, hiszen aki itt egy picit is hibázik, azt az ellenfél góllal bünteti.

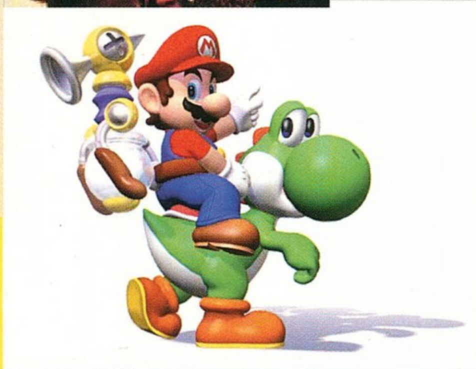
Aki ide ellátogatott, az egy nagyon jó hangulatú versenynek lehetett a szem- és fültanúja. Hangos ovációk gólszerzésnél, a tömeg egy emberként hördült fel a kihagyhatatlan helyzetek láttán, a versenyzők mindent odavarázsoltak, ami megadhatja ennek a játéknak sava-borsát. Ezeket a srácokat összekötötte a játék iránti szeretet és tisztelet.

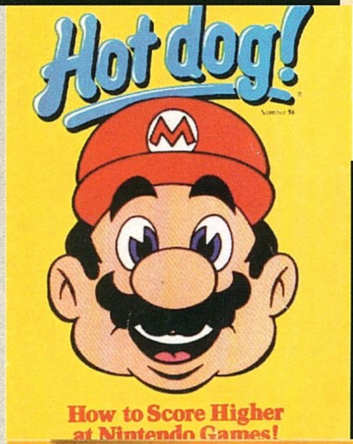
A versenyzők biztosítottak róla bennünket, hogy nagyon jól érezték magukat, és már alig várják a következő derbit. Szeretnék mindenkit megnyugtatni, hogy aki most lemaradt, az ne csüggedjen, mert ezeket a játékokat rendszeresíteni fogjuk a jövőben!









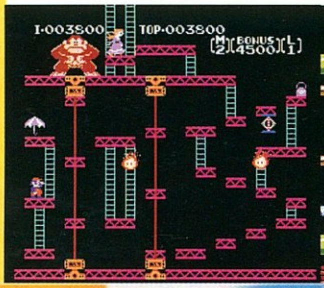


PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

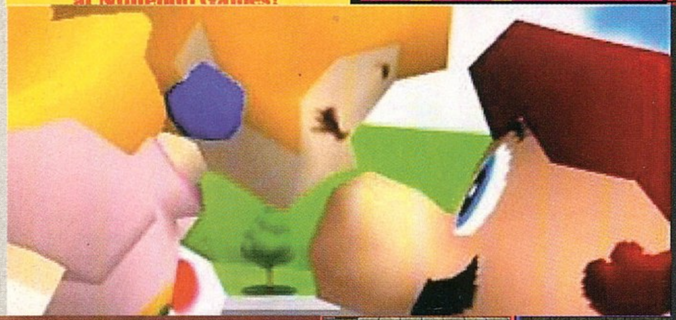
A MARIO JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

Shigeru Miyamoto, a sok díjat nyert legendás japán játéktervező, aki nélkül az egész játékipar sokkal szegényebb lenne, épp jelen sorok írásakor, november 16-odikán töltötte be az 50-edik életévét. Ezen apropóból elérkezettnek láttuk az időt, hogy pár sorban áttekintsük pályafutásának nagy részét a legismertebb általa kreált karakteren, Mario-n keresztül.

A történet Gunpei Yokoi-val kezdődött, így róla is emlékezzünk meg, főleg, hogy 1997-ben elhunyt egy tragikus autóbalesetben. Ő még egy olyan Nintendo nevű kyotoi cégnél helyezkedett el, ami az 1889-es alapítása óta egy család kezében volt és játékkártyákat gyártott. Ki gondolta volna akkor még, hogy pár év múlva a Nintendo név milyen sokat jelent majd az elektronikus játékok világában? Egy nap a 60-as évek végén a cég alapítójának unokája elhatározta, hogy a cég az elektronikus játékok piacán is nyit, ezekben a projektekben kezdett el dolgozni Yokoi-san feltalálóként, tervezőként és programozóként, az ő nevéhez fűződik többek között az egész handheld játéküzlet, amit a Game & Watch játéksorozatával indított el, majd a szintén saját tervezésű GameBoy-jal és GameBoy Pocket-tel folytatott. Mellesleg a Virtual Boy is az ő kreációja, továbbá dolgozott a Nintendo Entertainment System-en is, majd miután 1996-ban elhagyta a céget, ő tervezte a Japánban elég népszerű, nálunk viszonylag ismeretlen Wonderswan-t is. Ő volt a Nintendo elektronikus részlegének fő felelőse, ő fedezte fel, és alkalmazta Masayuki Uemura-t, a NES és Super NES tervezőjét, és Shigeru Miyamoto-t (1977-ben), a tehetséges fiatal játéktervezőt, rendezőt, karaktertervezőt és producert is.

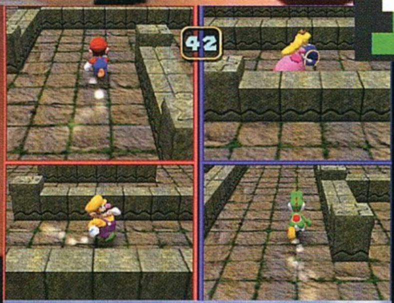














Miyamoto-san már az első játékával bebizonyította, hogy nem hoz szégyent a cégre, ez az 1981 júniusában, játéktermekben debütált Donkey Kong volt, ami kirobbanó világsiker lett, és nagyon sokan ezt tartják minden platformjátékok atyjának. Érdekességként jegyzem meg, hogy a furcsa cím úgy született, hogy egy buta King Kong utánzat lett a játékban a főellenség, és a japán-angol szótár forgatása során a buta (japánul baka) szóból valahogy eljutottak a donkey, azaz szamár fordításig. Ez volt az első játék, amiben a lassan már 22 éves játékkarakter, Mario szerepelt, ugyanis őt kellett irányítanunk, vele kellett felmásznunk mindenféle emelvény tetejére, hogy megmentsük kedvesünket, Pauline-t (az eredeti japán verzióban Lady-nek hívták), akit az óriás majom, Donkey Kong rabul ejtett (a játékot természetesen a régi King Kong mozi inspirálta). Mario elég jól megtervezett karakter volt, ezért is nőhetett hozzá ennyire az emberekhez. Ő nem az a tipikus deltás, széles állú amerikai hős, sőt épp annak ellentettje, egy egyszerű, olasz munkásember, egy átlagos vízvezeték szerelő, aki ráadásul még alacsony, bajszos és pocakos is, további jellemzői még a vörös-kék munkaruha és a vörös munkássapka. Apró érdekesség még, hogy Mario Mario Segali-ról lett elnevezve, aki akkoriban a Nintendo raktárépületének olasz tulajdonosa volt, Mario teljes neve egyébként Mario Mario, tehát a figura saját maga druszája. Ő lett ezután szinte minden Nintendo játék fő karaktere, mellette a Miyamoto-san által tervezett „karakterkészlet” is folyamatosan növekedett, és szinte minden Nintendo játékban Mario mellett találkozhattunk az összes többi figurával is, legyenek azok Mario barátai, avagy ellenségei. A szintén első játékban debütált Donkey Kong is gyakori vendég lett a Nintendo játékokban, mindkét karakter szerepelt a sikeres játéktermi bemutatkozás után rengeteg G&W játékban is, majd több arcade folytatás után (Donkey Kong Junior, Donkey Kong 3), Mario is bekerült egy arcade játék címébe, ez lett az 1983-as Mario Bros. Ebben Mario már egy testvért is kapott, Luigit (teljes nevén Luigi Mario, ezért ők a Mario testvérek, ez a név egyébként Nintendo of America székház melletti "Mario and Luigi's" pizzéria nevéből származik), aki magasabb, soványabb és zöld ruhás, de ezeket leszámítva természetesen olyan, mint Mario, hiszen fivérek. Számíthatjuk tehát innen is, a Mario nevével fémjelzett G&W játékoktól is és a játéktermi Donkey Kong-tól is a Mario történelmet, nézőpont kérdése. A Mario Bros-ban egyébként egy egy képernyős, három emeletes kis platformjátékban kellett részt vennünk egyedül, vagy egy barátunk segítségével (két játékosos módban Luigit irányította a második játékos). Itt lehetett ugrálni platformról platformra, fellökni és megölni az ellenfeleket (sok volt közöttük a teknős, akik azóta is Mario esküdt ellenségei, mellettük pedig még rákok és szentjánosbogarak is felsorakoztak a játékban), emellett gyűjtögetni különféle dolgokat. Mind a Donkey Kong, mind a Mario Bros rengeteg gépre lett portolva (pl. Commodore 64-re is) és még több gépen lett leklónozva.

Ezen játékok után jelent meg a Nintendo első saját konzolgépe, a NES, nem volt meglepetés, hogy a játékteremben és G&W gépeken hatalmas sikert elért játékok itt is folytatódtak (és még egy ideig a játéktermekben is, igaz az már csak másodlagossá degradálódott, és azok a gépek is NES vagy később SNES alapúak voltak). Az 1985-ös Super Mario Bros lett a következő állomás, amiben a legtöbb további Nintendo karakter bemutatkozott, ez már egy masszív oldalszkrollos játék volt, és felvonultatta szinte az összes ala-







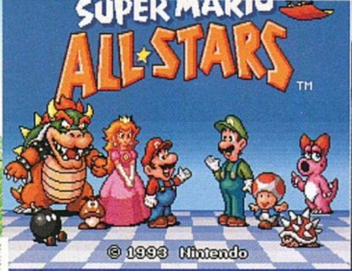
pot, ami máig is meghatározza a platformereket, legyenek azok 2D-sek vagy 3D-sek. Ezt követte a még fejlettebb 1988-as Super Mario Bros 2 (Amerikában és talán nálunk is más játék jelent meg először ez alatt a cím alatt, a Mario-sra átrajzolt Dream Factory: Doki Doki Panic) és az 1990-es Super Mario Bros 3 (ennek pedig az az érdekessége, hogy megjelenése előtt feltűnt a The Wizards című filmben és 15 milliós eladással bekerült a Guiness Rekordok könyvébe, mint a legnagyobb példányszámban eladott játék). NES-en a karakterek a fősorozat mellett rengeteg egyéb játékban is feltűntek, hiszen egyet jelentettek már a Nintendo játékokkal, ugyanakkor logikai játékokat (például Tetris-t) is jobban el lehetett adni velük. Többek között ilyenek voltak a Wario's Woods, a Wrecking Crew, a Dr. Mario, a Yoshi, a Yoshi's Cookie, a Mario is Missing és a Mario's Time Machine is. A NES után a SNES lett a Nintendo fő konzolja, ami az egyik legjobb hardver volt a 2D-s platformjátékok számára, így az 1991-ben SNES-re (és SNES alapú arcade gépre, ha minden igaz ez volt az utolsó Mario játék a játéktermekben) megjelent Super Mario World ismét nagyon feladta a leckét minden platformfejlesztőnek, hatalmas dobás volt. Ettől kezdve természetesen főleg SNES-re jöttek ki a Mario játékok, a fő Mario-s mászkálós sorozatot még egy játék képviselte ezen a gépen, a Super FX2 3D gyorsító chip-et is tartalmazó, 1995-ös Super Mario World 2: Yoshi's Island, igaz ebben Yoshi-t, a zöld dinót és sok más színű barátját vagy testvérét irányíthattuk, Mario csak a hátukon utazott, sokan egyébként máig is ezt tartják minden idők legjobb platformerének. További SNES-es Mario játék volt még a Squaresoft által fejlesztett 1996-os, SA-1 chip-et tartalmazó Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, ami természetesen egy RPG volt. Aztán erre a gépre is megjelent egy rakás logikai, oktató, sport, verseny és egyéb játék, továbbá néhány felhasználói program, amikben Mario is feltűnt, ilyenek voltak többek között a Mario is Missing!, a Mario Paint, a Mario's Early Years: Fun With Letters/Fun With Numbers/Preschool Fun, a Mario's Time Machine, a Tetris & Dr. Mario és a Yoshi's Cookie. Fontos állomásnak számít még szerintem az 1992-es Super Mario Kart, ami egy gokartos versenyjáték volt, ezt a SNES hardver úgynevezett Mode 7-es trükkje (a rotozoom regisztereket rasztersoronként írták felül a programozók, így a padló síkját be tudták dönteni térhatásba) tette lehetővé. A játék stílust teremtett, klónozták PC-re és rengeteg más gépre is, továbbá GameBoy Advance-en (ahol ugyanígy adott a hardveres Mode 7) szinte minden második játék ilyen jellegű.

A Nintendo a SNES után kijött a már erős 3D hardverrel rendelkező N64-gyel, ezen is természetesen Mario vitte a vállán a Nintendo játékok nagy részét, itt már teljes 3D-ben. Ezen a gépen az 1996-os Super Mario 64 és az 1998-as Yoshi's Story képviselték a Mario-s platformvonalat, továbbá még a nagy Mario játékok közé tartozott az 1999-es Super Smash Bros, ami egy verekedős játék volt, és a tavalyi Paper Mario, ami egy érdekes megjelenítésű RPG volt. Ezen a gépen is voltak Mario-s sport, verseny, logikai és minijátékokkal teletömött partijátékok, a Dr. Mario 64, a Mario Golf, a Mario Kart 64, a Mario Party 1-2-3 és a Mario Tennis, és természetesen hősünk még tucatnyi egyéb játékban is vendégszerepelt még. A legújabb és legerősebb Nintendo gépre, a GC-re még viszonylag kevés Mario játék jelent meg, a mászkálós vonalat a 2001-es Luigi's Mansion és a 2002-es Super Mario Sunshine képviseli, nagy Mario játék még a Super Smash Bros Melee című verekedős anyag, továbbá még a pár napja megjelent Mario Party 4.

Külön téma a handheld vonal, ami a nagy gépekkel párhuzamosan fejlődött. A fő GB és GBC játékok között tartozott a GB Donkey Kong, a Super Mario Bros Deluxe, a Super Mario Land, a Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, a Wario Land: Super Mario Land 3, a Wario Land II és a Wario Land 3, az egyéb, nem platform alapú játékok közé pedig többek között a Dr. Mario, a Game & Watch Gallery 1-2-3, a Mario Golf, a Mario Tennis, a Mario's Picross, a Wario Blast: Featuring Bomberman!, a Yoshi és a Yoshi's Cookie tartozott. Végül ott vannak még a GBA játékok, amik többnyire a SNES játékok portjai, ugyanis a gép hardvere alapvetően hasonló, ugyanazokra képes, továbbá erősebb is, még a 3D chip-es játékokat is nagyrészt ugyanúgy képes reprodukálni chip nélkül, mint a SNES. Ilyenek voltak a Super Mario Advance, a Super Mario World: Super Mario Advance 2 és a Yoshi's Island: Super Mario Advance 3, melyek mind tartalmazták az eredeti Mario Bros arcade játékot is. Új platformer volt a Wario Land 4 (Wario régóta Mario ellenlábasa, hasonlít rá, de jellemre az ellentettje, egy mindig morgó rosszcsont), továbbá még a mellékágakat erősítette a Game & Watch Gallery 4 és a Mario Kart: Super Circuit. GBA-s érdekesség még, hogy sok Mario-s NES játékot újra kiadtak mostanában a GBA-s e-Reader hardverhez is, ami gyakorlatilag egy vonalkód olvasó és egyben NES emulátor, tehát ezek papírkártyán vannak terjesztve.

A fentiekből tehát jól látszik, hogy ha valaki most szeretné pótolni az összes Mario játékot (és legalább száz olyan anyagot fel sem soroltam, amiben Mario csak vendégszerepel, ahogy a játékgyűjteményeket sem), annak meg kellene nyernie a lottó ötöst. Sajnos betelt a két oldal, így már a képregényekre, a rengeteg audio CD-re, a nevesebb klónokra és Mario főbb barátainak bemutatására nem maradt karakter. Jelentős lépés volt még Mario életében, amikor igazán nagy, hollywoodi mozi is készült belőle Bob Hoskins, John Leguizamo és Dennis Hopper főszereplésével, amit ugyan máig sem láttam, de állítólag addig jó nekem, mert szörnyűre sikeredett. Természetesen Mario virtuális élete a fenti rengeteg játékkal még nem merült ki, jelenleg is több Mario játék készül, és természetesen Shigeru Miyamoto és csapata ezekbe is belead minden apait és anyait.

Credo



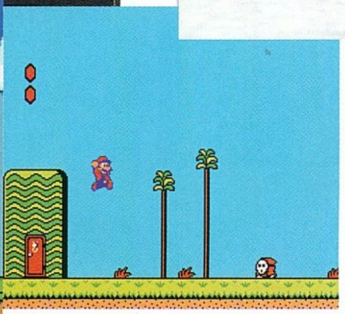




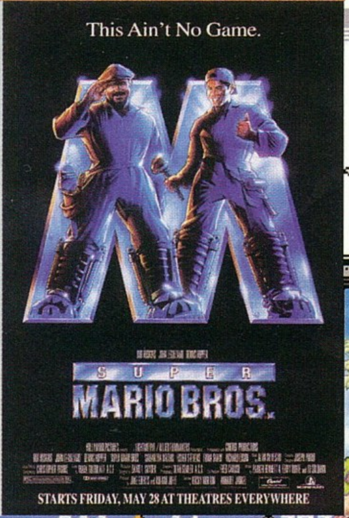




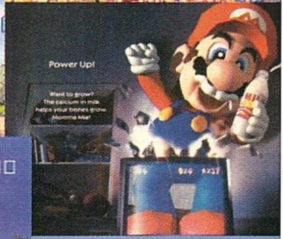


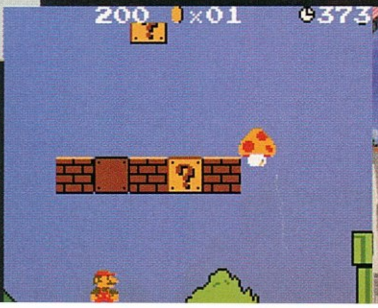


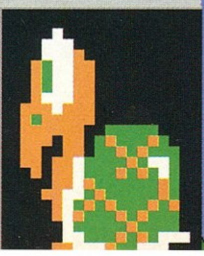
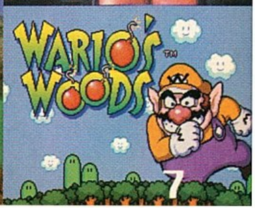




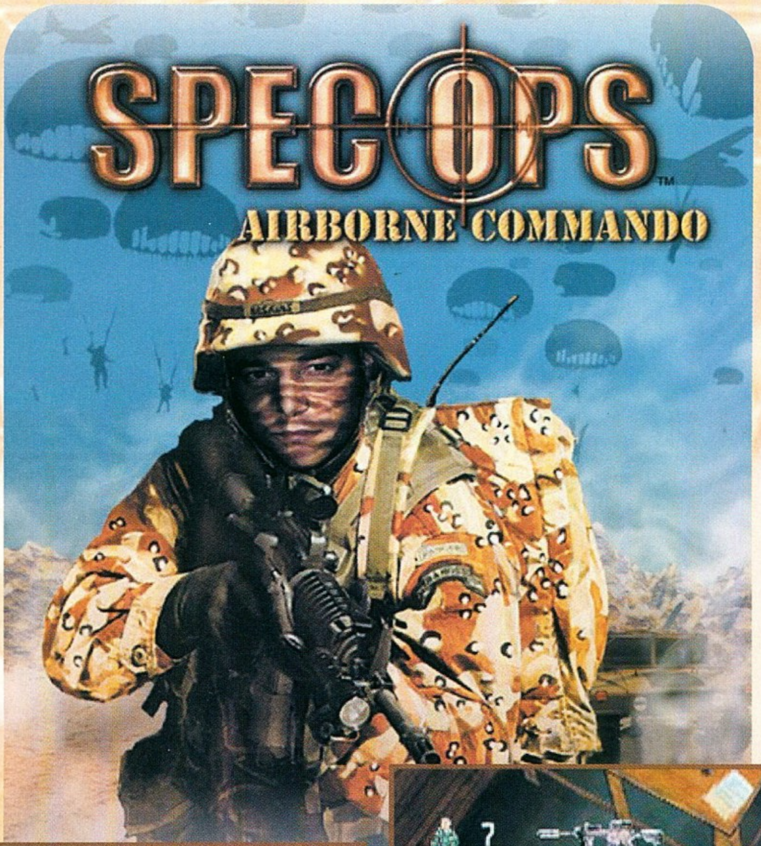






Mióta tavaly lerombolták az ikertornyokat, a nemzetközi helyzet csak egyre fokozódik. Talán még sosem volt ilyen éles. A különböző televízió-csatornák nap mint nap számolnak be újabb és újabb terrorcselekményekről, öngyilkos merénylők a derekukra szíjazott detonátorokkal szállnak fel a tömegközlekedési járművekre, mintha nem lenne elég damoklészi kardnak a váratlanul és lesből lecsapó ellenőrök maroknyi hiénacsapata. Olyan világot élünk, ahol az ember már színházba sem mehet nyugodtan, mert félő, hogy a túszmentők által bevetett „altatógáztól" mondja be az unalmast. Amerika a béke érdekében hadat üzen és háborúba kezd a diktátorral. Kicsit félve is várom a Karácsonyt, mivel ha én terrorista lennék, biztos, hogy erre az ünnepre tartogatnám a nagy durranást. Ezzel az egész szituációval egyedül csak a fegyvergyárak járnak jól. No meg azok a játékfejlesztők, akik ebben a zűrzavaros időben kommandós játék elkészítésébe vágják a fejszéjüket.



MEGÚJÚLT KÜLSŐ

Ellentétben a Rainbow Six sorozattal, ahol az összes rész egyazon séma alapján készült a Spec Ops ezzel a folytatással szakít a hagyományokkal. Az eddigi külső és hátsó nézetet használó két rész rutinjait teljes egészében a kukába dobták és egy merőben új, még számomra is meglepetést okozó programmal álltak elő. A külső nézet ugyan megmaradt, de az egész pályát és az emberünket is negyvenöt fokos szögben döntött, úgynevezett izometrikus nézetből láthatjuk. Nekem erről egy nagyon régi játék a Cannon Folder és egy még régebbi, az Ikari Warriors jutott eszembe, de lehet hogy ez csak az én fejlövésem. Azt persze nem én fogom eldöntetni, hogy ez a megoldás jobb-e, mint a régi, de annyit azért elmondhatok, hogy a kezdeti viszolygásom legyőzése után teljesen belemelegedtem a játékba és bevallom, ez volt az a Spec Ops, amivel a legtöbb időt eltöltöttem!





VALAMI ZIZEG OTT A CSERJÉSBEN

Amennyiben új játékot kezdesz (mást egyelőre egyébként sem tehetsz), egy eligazító képernyőre kerülsz. Mindenkinek ajánlom a tréning pálya végigszenvedését, mert a későbbiekben az itt megtanultakat elég sokszor kell majd hasznosítanunk. Az általunk irányított fickó ugyanis elég univerzális. Az alapokon kívül, mint a közelharcban való jártasság, vagy a lőfegyverek használata, tud még taposó aknákat hatástalanítani, távcsöves fegyvert használni, kúszni-mászni, futni, úszni. Az egyik legfontosabb dolog viszont a rádió használata. Bevetések közben a jobb felső sarokban láthatjuk a radart, ezen kékkel mindig a következő ellenőrzési pont van jelölve, ahol be kell jelentkeznünk (SELECT-Radio-Check In), ez már csak azért is jó, mert ezek a pontok valódi ellenőrzési pontokként is funkcionálnak, azaz ha a kinyiffanás esete forog fenn innen kezdhetjük újra a pályát. Egyébként, ha már itt tartunk, merüljünk bele egy kicsit az irányításba. A D-paddel tudsz mozogni. A Négyzet a körülnézés gombja. Sajnos a döntött nézet miatt alig látni valamit a terepből ezért van szükség ilyen fajta terepfelmérésre. A X-szel lősz (célozni az R1-gyel kell), a Körrel ugrasz, a Háromszöggel pedig az ajtókat tudod nyitni. Futás az L1, kúszás az L2. Balra fent a sarokban az életerő csíkod mellett láthatsz egy másik kijelzőt is (sőt ha víz alatt vagy egy harmadikat is, a levegőét), ez azt mutatja, hogy mennyire vagy kimerülve. Kifulladni a sok futástól lehet, de kis idő után mindig feltöltődik ez a csík. A felette látható kijelző az általunk csapott zaj erősségét hivatott mérni. Lesznek majd olyan pályák, ahol csendben kell közlekednünk, ott lesz igazán fontos szerepe. Amikor a világtérképen kiválasztod a következő pályát, mindig láthatsz négy ikon felette: egy szemet, egy keresztet, egy halálfejet és egy bombát. Ezek azt mutatják, meg hogy az adott pálya milyen csoportba tartozik. Ahol bombát látsz, ott valószínű, hogy robbantani kell, ahol keresztet, ott túszmentés vár, ahol a halálfej világít, ott nem maradhat tanúja az eseményeknek, és ahol a szem, ott információgyűjtésen, megfigyelésen van a hangsúly. Küldetések közben az ikonok alatt egy-egy csík is van. Amíg ezek a csíkok el nem fogynak, valamit csinálnunk kell a pályán, ha például egy kicsit is zöld a halálfej csíkja, valószínű még valakit életben hagytunk. Ebben az esetben tehát nem célravezető hívni a fiúkat, hogy vigyenek ki a terepről, mivel a misszió nem lesz teljesített. Egyébként az egyik legnagyobb hibája a játéknak, hogy csak nagyvonalakban, és durva homályosan, egy-egy mondatban magyarázza el a program, hogy mik is a feladatok. Például annyit ír, hogy semmisítsük meg a fegyverraktárt és az ellátmányokat. Ez utóbbi annyit tesz, hogy szét kell lőni a mindenfelé található hordókat, még az épületekben is. Éppen ezért ajánlom, hogy eligazítás után mindig pakoljuk tele magunkat kézigránátokkal. Fegyvereket és lőszert úgyis lehet majd szerezni a legyilkolt ellenfelektől. Az ellenfelek egyébként elég jópofák, mindig a saját anyanyelvükön kiabálnak és mindig jelölve vannak a radaron, eltéveszteni tehát elég nagy művészet. A küldetések után egyre magasabbra kerülünk a szamárlétrán és még bonusz kitüntetéseket is kaphatunk, amiket a térképnél nézhetünk meg. Szerintem jót tett ez a változtatás a játéknak, mert személy szerint nekem ez a fajta játékmenet sokkal jobban bejött, mint az elődjei, ahol állandóan szorított az idő, és elég volt két távoli lövés, hogy restartoljon az ember. A grafikával sincs semmi gond, egész szép lett, a dzsungelben például normális háromdés növények burjánzanak, de még a pottyantós vécé mellé odakészített cicis nénis újságokról sem feledkeztek meg a készítők. Az egyetlen nagy hibája ennek a grafikai megoldásnak, hogy szinte semmit nem látunk a tereptől, ezért leginkább a radarra vagyunk kénytelenek hagyatkozni. Zenéről, mint olyanról nem számolhatok be, mivel ilyennel nem találkoztam a küldetések közben, pedig többször is maximumra állítottam a menüben a Music volume-t. Ajánlani viszont csak annak ajánlom, aki képes egy pályát többször is elölről kezdeni, a teljesen káosz eligazítás miatt.



CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

SPEC OPS AIRBORNE COMMANDO

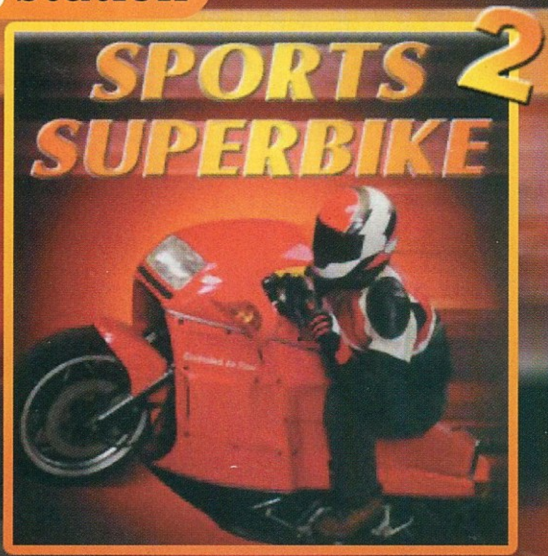
TAKE 2

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ beleéli magát az ember
× semmit sem látni a terepből

7.5 pont



FLOPPY DISKEN IS KIADHATTÁK VOLNA



Elég régóta nem került hozzám már motoros játék (szerencsére), aztán most itt van ez a Sport Superbike 2, aminek nemhogy a második, de még az első részéről sem hallottam. A menüben először a Skills Testsbe néztem bele, ami mint kiderül egy Gran Turismo-féle jogosítványszerzési lehetőség. Na mondom, ezt gyorsan lezavarjuk, aztán megyünk versenyezni. Piros lámpa, sárga lámpa, Csipi meg nyomja a gázt, mint a disznó, motor ****** indulni. Úgy a hatodik újraindítás után lettem figyelmes néhány vonalkára a kép bal alsó sarkában, aminek gyanúsan nem kellett volna ott lennie. Kikerestem hát az opciókban a Screen Centringet, ahol megpróbáltam belőni a képet, de a játék olyan gagyi, hogy még a nagyképernyős tévémen is lemaradt az alsó 4-5 centi, ami egy egész sornyi információt takar, mindenesetre arra azért rájöttem, hogy rajtnál felváltani nekem kell manuálisan. Később aztán megnéztem a gombkiosztást is, kiderült, hogy le meg fel is manuálisan kell váltani. Egyébként kétféle jogsi szerezhető a játékban, nélkülük csak „ánliszenszed" bajnokságokon indulhatunk. Bajnokságokból és kupasorozatokból van jó pár, kár, hogy mind a készítők fantáziájának szüleménye. Mint ahogy a programban szereplő versenyzők sem valódiak. Lehetőségünk van megszabni, hogy a versenysorozatokban hány kör legyen a szabvány, sőt, még egy maratoni száz kilométeres távot is megadhatnak a mazochisták. A bajnokságokon kívül mehetünk egyszeri versenyeket (Single Race), és ennek a két játékmódnak a többjátékos változatát. Amiért szerintem nemhogy ketten, de még egyedül sem fog senki leülni egyik játékmóddal sem nyomulni, az a kritikán aluli kivitelezése a programnak. Már akkor fogtam a fejemet, amikor a jogsi szerzésnél megláttam a nevetséges fehér füstpacát, ami elhagyta a kipufogómat, de a játék igazi „értéket" csak verseny közben veszi észre az ember. Az egy dolog, hogy elég gyorsan mozgatja a pályákat a gép, ennek még talán lehet is örülni, az viszont egy másik dolog, hogy ezek a pályák néhány száz poligonból állnak mindössze, és ebbe már beleszámoltam a huszonnégy versenyzőt is – ennek viszont nem lehet annyira örülni. Szánalmas ahogy kinéz, elnagyolt tereptárgyak, pixelhegyek. Egyszer még nagyon régen VZ tesztelt egy hasonló gyorsasági motoros játékot, akkor azt egy Amigás programhoz hasonlította, nagyjából most ez a helyzet. A motor hangjai siralmasak, az ellenfelekkel nem lehet ütközni, mert lepattansz róluk, borulni nem lehet, maximum lelassulsz, még a füvön is. A Start előtt a gép bemutatja a teljes mezőnyt, komolyan mondom szégyen, ahogy a motorosok kinéznek a nyújtott kockatestűkkel, meg az áramvonalasra tervezett szögletes motorjaikkal. A menük közti zene az egyetlen, ami elmegy.

CSIPI M LEE
Csipimle@576.hu



SPORTS SUPERBIKE 2

MIDAS GAMES

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ csinálok egy jó motoros játékot...
× ...mondta Béla bá' a sarki krimóban

2 pont





Az Austin Powers egy jelenség, amit valószínűleg módosult tudatállapotban pattant ki a kiagyalója agyából. Épp ezért aztán szerintem leginkább csak módosult tudatállapotban élvezheti is azt az ember az igencsak fárasztó poénokat. Tipikusan olyan filmek, amiket érdemes megnézni többször is, mert lehet, hogy sok minden elsőre le sem esik.
Szóval jó véleménnyel vagyok az Austin filmekről, flipperezni viszont utálok, mert gyökérségnek tartom. Szerencsére kellemesen csalódtam az Austin Powers Pinball-ban, mert kivételesen egy élvezhető, normális program lett a két dolog összemixeléséből. Kezdjük ott, hogy rögtön nem is egy, hanem két asztalt is rátettek a korongra a srácok. A két gép a két első AP film történetére épül, és sikerült két teljesen különböző felépítésű flippert megalkotniuk. Ha tehát meguntuk az egyiket, még mindig ott a másik. Az Austin Powers is ezekhez az újgenerációs flipperekhez tartozik, azaz, nem csak úgy cél nélkül ütögethetjük a golyókat, hanem számtalan mini-játékot és megoldandó feladatot rejtettek az asztalokba. Ezek lehetnek különböző szavak kirakása, dse az egyik helyen például az időörvényen keresztül egy elzárt részbe jutathatjuk a golyót, és ott kell Dr. Evil csatlósait kigolyóznunk. Ha elég ügyesek vagyunk a végére villogni-csipogni fog az egész asztal. Asztalválasztás után elolvashatjuk a film történetét (theme), megnézhetjük a szabályokat (rules), amik voltaképpen az asztalon teljesítendő feladatok listáját takarja, és választhatunk is négy játékmód közül. Játszhatunk akár hagyományos Arcade-ot (kíváncsi vagyok vajon egy valós flipperekről lett átírva a játék?), a kezdőknek ott van a Novice lehetőség, ahol a gép sokkal humánusabb, ami a golyók számát illeti, illetve, van többjátékos mód is ez pedig a Tournament. Az irányításnál csak egy dologra térnék ki, mégpedig arra, hogy a digitális iránygombokkal lehet az asztalt rugdosni, lökdösni, igaz csak módjával, mert hamar letiltásra kerülünk. A játék nagy pozitívuma, hogy rengeteg motívumot bele tettek a két filmből. Ott van az összes szereplő, a legnagyobb poénokat még alul a képernyőn is megnézhetjük. Austin saját hangján hallhatjuk a legnagyobb beszólásait. A játék alatt kellemes zene szól mindvégig. Ha flipperként kell értékelnem, akkor ez egy nagyon jó alkotás bár túl sok mindent nem lehet róla írni, épp ezért itt ragadnám alkalmat, hogy mindenkinek megköszönjem, hogy küldtetek ezt-azt (meg néha jól el az anyámba :(Gondoljatok rám Karácsonykor is, mert mindenképp vennék még eredeti SNES joyokat és nagyon hiányzik még a gyűjteményemből egy gépkönyves Super Mario World doboz is. Kellemes ünnepeket!

CSIPI M LEE
Csipimle@576.hu

AUSTIN GOLYÓI



AUSTIN POWERS PINBALL

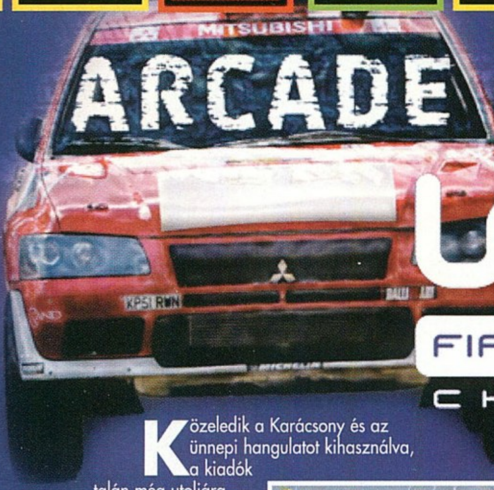
GOTHAM GAMES, WILDFIRE STUDIOS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ benne van a film hangulata
× flipper

7 pont

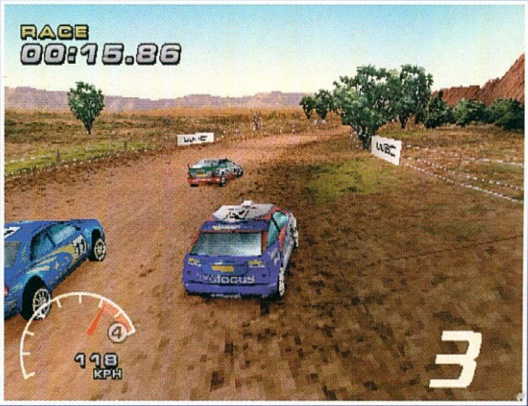


WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

AZ UTOLSÓ RALLY EURÓPÁBAN

Közeledik a Karácsony és az ünnepi hangulatot kihasználva, a kiadók talán még utoljára gépszámba veszik a jó öreg Playstationünket és kiadnak néhány a normálisabb kategóriába sorolható játékot. Közeledik a Karácsony és az ünnepi vásárlási hullámot meglovagolva, a kiadók talán még utoljára emberszámba veszik a jó öreg Playstation tulajdonosokat is, és kiadnak néhány a normálisabb kategóriába sorolható játékot, hogy legyen mit a fa alá tenni, ezen a meghitt szeretetteljes ünnepen (na elég nyálas voltam? :). Ennek a programfelhozatalnak volt az első, úgymond hírhozó tagja a World Rally Championship Arcade. Gondolom, most közületek sokan felkapjátok a fejeteket, hiszen majdnem ugyanilyen címmel már megjelent egy program Playstation 2-re is. Nos gyorsan fellebbenteném a fátylat a nagy rejtélyről, ez a WRC lehetne az a WRC is, de ez a WRC nem az a WRC, illetve ez a WRC majdnem az a WRC. Hívjuk inkább ezt a WRC annak a WRC kistestvérének, mert szerintem úgy illik, ha már a legelején tisztázzuk ezt. Remélem sikerült.





KETTES, VISSZA-KANYAAAAAAR!!!

A program elindítása után egy introval hálálja meg nekünk, hogy őt kértük a Jézuskától, majd egy puritán menübe dob minket a játék. A Super Special pont alatt találjuk a voltaképpeni bajnokságokat. A játékmenet felépítése mereven követi a Sega Rally-ban lefektetet alapokat. Az utolsó helyről indulva kell leelőznünk a többieket és pályáról-pályára javítanunk a helyezésünkön. A végelszámolásnál elért helyezésünk csak rajtunk múlik, mivel hozzánk képest a többiek mindig egy kicsivel lassabbak, ezért elvileg jól vezetve, mindnyájan beérhetőek és meg is előzhetőek. A versenyt tovább nehezíti még a képernyő tetején található számláló visszafelé ketyegése is, ennyi idő áll ugyanis rendelkezésünkre, hogy elérjük a pályánkénti három ellenőrzési pont valamelyikét. Ez kezdetben még elég könnyű, azonban az egyre nehezedő bajnokságokban aztán rendesen ki lesz centizve. Még szerencse, hogy a pluszban megnyert időmennyiség checkpointonként és pályánként is átvihető a következőre. Amennyiben lejár az időnk, a gép háromszor ajánlja fel a folytatásra a lehetőséget. Összesen három bajnokság van, ami valljuk be elég keskeny, ahogy nehezednek, úgy növekednek a teljesítendő pályák számai is. Egyébként érdekes módon nekem a második, a közepes nehézségű tűnt a legmegoldhatatlanabbak. Míg a legnehezebb bajnokságot simán nyertem, ezt sosem tudtam az élen befejezni. Egyébként pályánként szerintem lehetetlen kettőnél több kocsit leelőzni, de azt is sikerült kipróbálnom, hogy két ellenfél sosem előzheti le egymást. Ha teljesítettük a legnehezebb fokozatot is, bejön egy negyedik bonusz versenysorozat is, ahol mi adhatjuk meg, hogy hány versenyből álljon a bajnokság, és a gép ennek alapján fogja véletlenszerűen összeválogatni a szinteket. Az ötlet nem rossz, csak kevés pályából válogathat a gép, ezért ez a mód is hamar unalmas lehet. Az time trialre most külön nem térnék ki, mindenki tudja, hogy a behozott pályákon döntögethetjük a legjobb időeredményeinket, mint ahogy az is evidens, hogy mit takar a Vs Mode opció.



Ami még érdekes lehet (az Options-ben a mitfárernek beállítható női hangon kívül) az a Grid Race. Itt egy táblázatban láthatod a hét választható autót, és a játékban található tizennégy plusz egy bonusz pályát. Igen. Igen… Az összes kocsival teljesíteni kell az összes pályát. Négy induló van, cél az első hely, azért jár a legtöbb pont, amit aztán a gép mindig hozzáad a többihez. A pályák három kategóriába vannak sorolva, van bronz, ezüst és arany fokozat. Mindegyik osztály megnyitásához bizonyos mennyiségű pont kell. Bevallom, hogy ezt nem volt erőm végigcsinálni, mivel ehhez ténylegesen végig kell menni az összes pályán, az összes kocsival, ami egy gyors fejszámolás után is több mint száz versenyt jelent. A választható kocsik eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek, ez ennél a játékmódnál a legjobban megfigyelhető, szépen ki lehet tapasztalni, hogy melyiknek mik az előnyei, és hátrányai. Leírtam már a múltkor is a Colin 3-nál, hogy egy rally játéknál sokat számít az irányítás. Ennél a produktumnál leszögezhetjük, hogy az irányítása nem esik bele az úgynevezett érzékeny irányítású rally játékok kategóriájáéba. Ha legjobban jellemezni akarnám, akkor azt mondhatnám, hogy a WRCA irányítása kemény. Keményen kell nyomni a gombokat, vagy az analóg kart, de akkor legalább azt csinálja a jármű, amit mi is szeretnénk. Nekem bejön ez a fajta irányítás is, mert a játéktermi érzés megmarad, viszont nem csúszkálnak össze-vissza az autók, mint a Sega Rally-ban. Ami nagyon fontos, hogy lehet rendesen csúsztatni a kocsikat! Az is felhasználóbarát komponens, hogy a falnak ütközve nem lehet beragadni a különböző tereptárgyakba, mindössze a haladási sebességünkből vesztünk valamicskét. Amit viszont nem írtam le a Colin 3-nál az az, hogy a jó rally-t szerintem ösztönből lehet vezetni, én például rally-zás közben teljesen kikapcsolók és egész más dolgok járnak a fejemben olyankor, nem is figyelek a másodpilótára, csak ösztönösen veszem a kanyarokat. A WRCA is egy ilyen játék.





Grafikailag a játék nem ér a legnagyobb vetélytársai nyomába (V-Rally, CMR), de talán nem is vetélytársai neki, szépen megférnek egymás mellett is a polcon, hiszen a WRCA csak egy könnyed délutáni szórakozás, a téli napokra, amikor nincs kedvünk letotyogni a latyakban a játékterembe. Vissza a grafikához. Azért nem is kell neki szégyenkeznie, mert azt a néhány pályát legalább megpróbálták változatosra tervezni a készítők. Szinte minden jelentősebb terepviszony helyett kapott a korongon, van itt havas, esős pálya éppúgy, mint aszfaltos, vagy homokos (mármint a pálya :). És ha még a CM3-ban is vannak lapból kivágott nézők, akkor szerintem, egy PS1-es játéknál ez teljesen természetes. Egy valamit azért kiemelnék, ami nekem nagyon tetszet, hogy az alagutakban a plafonon fent vannak a járat szelőztetésére szolgáló ventillátorok is. Ez egy jó pont nálam, ilyet keveset láttam még. Szerintem a WRCA egy jól sikerült játék, főleg Playstation viszonylatban, egy nagy hibája van csak: nagyon rövid.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



WRC ARCADE

SONY

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

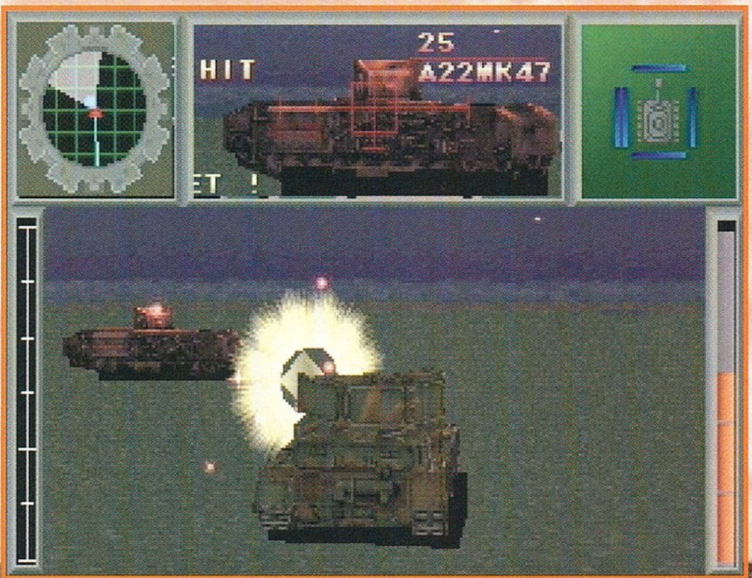
1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ a jó rally játékból sosem elég
× túl rövid

8 pont

MOBILE ARMOR

Ha nem épp a múlt hónapban sírtam volna ki magam, hogy mennyire kaki az összes A1 Games által fejlesztett program, akkor most nem is lepődtem volna meg azon, hogy a Mártinak megint sikerült beválogatnia egyet a Playstationös világörökség „megbecsült" részének tekintendő programcsokor egyik kiemelkedő darabjai közül. De hát könyörgöm, épp egy hónapja kürtöltem világgá, hogy mennyire retek az ÖSSZES A1 Games! Erre most itt van ez a Mobile Armor, amiről első blikkre azt hinné az ember, hogy megjött Japánból a szokásos, nagy-robot-hóna-alatt-kifogyhatatlan-mennyiségű-rakétával program, de nem! Ez itt kérem a legújabb A1 Games fejlesztés, csak most a világháborús küzdelmeket a levegőből áthelyezték a szárazföldre, a repülőket pedig lecserélték nevetségesen primitív kinézetű lánctalpas járgányokra. Elgondolkodtat, hogy vajon minek erre egy teljes egész oldat pazarolni? Aztán rájöttem, mi téveszthette meg a Mártit! Szerintem egyértelműen a pályák alatt hallható katonai háborús dallamok vihették be a málnásba, meg talán a témaválasztás. Mert tény, hogy bár a Playstation hosszú uralkodási ideje alatt megjelent több ezer játék sokszínűségét nem lehet kétségbe vonni (a minőségét viszont már annál inkább :), de nem emlékszem túl sok háborús tankos játékra, főleg ami eljutott volna Európába. Talán ha egy értelmes program volt ebben a kategóriában a Panzer Front, a többi tankos játék inkább a marhaságok közé sorolható.... Mondjuk az is egy érdekesség, hogy a világháborúk nagy része itt zajlott a másik utcában, aztán meg a legtöbb témába vágó játékot mégis Japánban adták ki, bár jobban belegondolva, ez annyira nem is meglepő, biztos negatívan érintette őket a sok atom...









FORGASD A CSÖVED

Azt bírom az A1 Games-es játékok menüjében, hogy olyan, mintha sok lehetőségünk lenne, mert első ránézésre minden olyan soknak tűnik. Aztán második ránézésre kiderül, hogy csak a lehető legalapvetőbb lehetőségekkel állunk szemben, csak a készítők próbálnak meg trükkösködni velünk. Olyan dolgokkal például, hogy kitették a főmenübe a vibráció ki- és bekapcsolását, vagy épp a nehézségi fokozat kiválasztását (Expert – csak szárazföldi hadviselésben jártas, lehetőleg sorkatonai szolgálatát egy tank belsejébe letöltött egyéneknek ajánlom, Beginner – bárki szabadon próbálkozhat, táplálkozási zavarokkal küszködők előnyben, kaja után elég csak berakni a játékot...). Esetleg a memóriakártyánkkal akarunk bíbelődni? Az is itt van a főmenüben! Nehogy eltévesszük! Természetesen, hogy áthívhassuk legjobb pajtásukat egy kis lefekvés előtti közös tankoláshoz, a programban van kétjátékos opció is. Függőlegesen osztott képernyőn, a már teljesített pályák bármelyikén gyötörhetjük egymást, sőt! Üres téli estékre való a FREE és a STORY mód. Hiszen talán nincs is jobb időtöltés, mint amikor odakint büntet az időjárás, mi meg a jó meleg szobában elővesszük az A1 Games gyűjteményünkből a Mobile Armor feliratút, hogy aztán hajnalban, félálomban csússzon ki a kezünkből a kontroller. A történetes módban szép sorjában egymás után következnek az egyre nehezedő missziók (míg Free módban bármelyik már korábban teljesített pályán játszhatunk akár ketten is), de az eligazítás után a feladatok ismertetése után még rengeteg dolgunk akad. Például rögtön tankot kell választanunk a rendelkezésre álló egy, azaz egy darab közül. Ha nagy nehezen sikerült kiválasztanunk PZ4-J és a PZ4-J közül, fel is kell a kis drágát szerelnünk. Jobb oldalt láthatod, hogy az adott cucc milyen hatással lesz a tankunk menettulajdonságaira és páncélzatára. Jöhet a festés, mert az nagyon fontos ám, hogy a tankunk milyen színben indul harcba, és hogy ez a szín gyöngyházhatású és kétszer lakozott-e. Utána még kaphatunk egy rövid kis áttekintést a járművünkről (DATA), és már kezdődhet is a misszió!

AZ IRÁNYÍTÁS

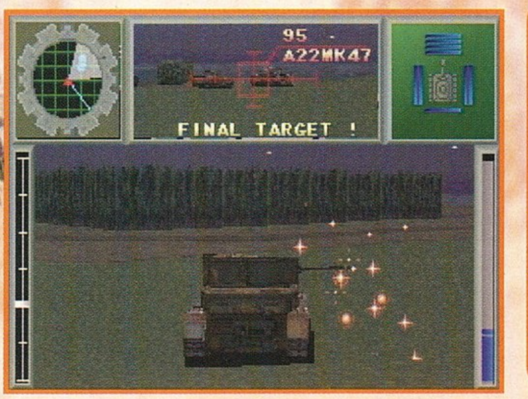
A tankot és a tornyot egymástól függetlenül irányíthatjuk. Az egyiket a bal a másikat a jobb analóg karral. Ha nem analóg a kontrollered, a tankot a digitális gombokkal, míg a tornyot a Körrel, a Négyzettel, a Háromszöggel, és az X-szel irányítod. A tank csövét újratölteni időbe telik, ezért jobb oldalt szélen a kijelzőn nyomon követheted, hogy épp hol tartanak az embereid. Az R1 a sima lövés, ilyenből, ha maxin van a kijelződ, akár hatot is elsüthetsz egymás után, az R2 az erős lövés, ez duplán fogyasztja a naftát. Ha a kijelződ piros, nem tudsz lőni, várnod kell, míg betöltenek. Jobb oldalt egy teljesen haszontalan dolgot, a sebességmérőt találod, de legalább ez is helyet foglal a képernyőből, hogy még kisebb ablakban fusson a játék. A bal felső sarokban van a radar, az ellenséges tankok kék pontként jelennek meg rajta, középen a kis képernyő a célzásban segít, mindig azt mutatja, amit a torony lát. A jobb felső sarokban a tank négy oldali páncélzatát látod, ez felszereléstől függően hol erősebb, hol gyengébb. Érdemes olyan páncélt választani, ami lehetőleg minden oldalról elég erős.

Ebből az irányítási rendszerből még egy jó játékot is ki lehetet volna hozni, ha nem az A1 Games áll neki a fejlesztésnek. Így azonban hozták a szokásos grafikai minőséget, a tankok borzalmasak, groteszk eltorzul hasonmásai egy valódi járműnek. Maga a terep is silány minőségű, egy sík négyzet alapú lap, aminek az oldalain kénytelenek vagyunk visszafordulni, mert egy láthatatlan falba ütközünk. Ezt a sivárságot töri meg néhány ház és a lapokból összeállított kidönthető sövénykerítés. Sivárság, és igénytelenség a köbön.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

KÉTÜTEMŰ PLÉHDOBOZOK





MOBILE ARMOR

A1 GAMES

grafika:	siralmas
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ hurrá tankba szállunk
✕ és leromboljuk az a1 games főhadiszállását

2 pont



DEFENDER

MEGINT ITT EGY INVÁZIÓ...

A TÖRTÉNELEM

A Mantik nem ma kezdték meg inváziójukat az emberek ellen, bár az intróból a mostani események derülnek ki, miszerint a bogár-szerzetek a marsi tevékenységek után már a holdon is tanyát vertek, ezzel a Föld kapuját döngetve. De mielőtt még anyabolygónkra is rátennék a csápjukat, mi már el is kezdhetjük irtani a rusnya férgeket a telepesek kolóniáin, amik nagyrészt a bolygók holdjain létesültek. Az égi dolgok után érdeklődőknek nem lesz ismeretlen a Triton, Prometheus, Rhea, Titan, Europa és Phobos nevek, bár meglepődve tapasztalhatják a missziók során, hogy eme holdaknak az emberi fantázia már légkört is adott, ami legfőképpen a szépen száguldó felhőzetben nyilvánul meg. De még ne menjünk ennyire előre, mert a kezdő mondatom igeideje a nem is egészen távoli múltba (vagy jövőbe) nyúlik vissza, hanem inkább abba a korszakba, amikor a szépen kidolgozott három dimenziós képeket még a misztikusnak tartott Silicon Graphic (Indigo) számítógép csodák renderelték le pár perc/képkocka sebességgel. Abban az elmaradott korban még értelmetlen volt az olyan kifejezés, hogy x millió textúrázott és megvilágított poligon másodpercenként és x gigaflops lebegőpontos számítási teljesítmény, mert a grafikusok örültek, ha a több százezer dolláros gépük az adott modell üres térbeli hálóját meg tudta jeleníteni akadozás nélkül. Az első Defender játék még ilyen középkori körülmények közt látta meg a 8 bites, még az egy MHz-es órajelet sem elérő home computereken és játéktermi konzolokon a napvilágot. Ennek megfelelően a kecses hajótest olyan volt, mintha kb. 10 lego kockából állna, persze szigorúan síkban összerakva, és a lövedék sem valami dinamikus fényt árasztó energianyalábnak látszott, inkább valami pontocskának, ami stílusos fehérzaj keretében hagyta el az ágyút jelző pálcikadarabot, hogy becsapódva a félelmet keltő 8x8 képpontból álló, egyszínű alienbe szépen felrobbantsa azt. És mégis, a játék ugyanúgy magával ragadta az embereket, mint egy mai csillogó-villogó alkotás. Pláne, hogy reformlépésként nem csak egy irányba ment konstans módon, hanem irányt váltva a hátulról támadó létformákat is le lehetett vadászni gépünkkel! Ne érezzetek semmiféle cinikus felhangot beszédemben, én ebben a korban nőttem fel, ezért tisztelem is az akkori gamékat, amik nélkül nem értünk el volna el ehhez a cikkhez sem.



A JELEN

Amiben pedig most félrerakva a nosztalgiát, elkezdem kivesézni a modern Defendert. A főmenüben csak az Options és a Game History, valamint a The Making of filmek érdekesek, valamint az, hogy ha egy program még a menüket is lemezről töltögeti, az elég rossz előjel lehet. Ez a félelmem szerencsére nem igazolódott be, mert a játék lényegi részére nem hat ki (de azért amatőrség). Eme rész alapjai pedig végül is maradtak az eredeti koncepció szerint, ezért a Defender jellemzői: 90% arcade őrület és 10% stratégia, ami például abban nyilvánul meg, hogy melyik Mantit lőjük ki előbb, hova dobunk le tankokat vagy rakétás egységeket, vagy honnan kezdjük meg a telepesek mentését. Ehhez előbb viszont csatahajót kell választanunk, mert nem csak egy féle technika áll a rendelkezésünkre a harchoz ám! A vadászok négy alaptulajdonságot hordoznak (sebesség, páncélzat, mozgékonyság és erő), amik persze a megszokott módon arányulnak egymáshoz, tehát az erős hajó nem túl mozgékony, a gyorsnak viszont gyenge a páncélzata. A variációk itt nem merülnek ki, mert mindegyiknek más-más speciális tulajdonsága van, ami lehet egy képesség (hiperugrás egyik pontról a másikra), vagy rövid ideig képződő erőtér, esetleg plusz fegyver. Ha már a fegyvereknél tartok, alapfelszereltségben is kapunk párat, de creditek gyűjtögetésével továbbiakat is vásárolhatunk kedvencünkhöz, amik a hajó fejlettségével egyenes arányban drágulnak. Van még egy vásárolható, tipikusan arcade dolog, mégpedig a plusz élet a kezdeti háromhoz. Mielőtt mindenki örülne, hogy válogat majd a hajók között elmondom, hogy kezdetben csak kettővel rendelkezünk, és a történet előrehaladtával kapjuk csak meg a többit. A történet pedig egész jó, ami köszönhető a kellemesen eltalált videóknak is a küldetések elején, amik segítenek beleélni magunkat a történet eseményeibe.

Az első misszió persze amolyan betanulás, manőverek és a fegyverek használata, de nem húzták el a készítők, s hamarosan már szemtől szembe találjuk magunkat az ellenséggel. Ezekből eleinte csak a kis hagyományos zöldeket vadászhatjuk le, de később egyre fejlettebb és veszélyesebb egyedeket is megismerhetünk. Vannak levegőből támadó egységek, amik bombát is cipelnek, jönnek nagy pókszerű földi bogarak, amolyan bionikus négylábú tankokként, és harcolhatunk egy Centipede játékot felidéző féregszerű verzióval is, ami kisebb részekre szabdalódik, ha nem a fejét vagy a végét jelző egyedet lőttük szét. Ez persze csak a kezdet, nem kell aggódni! Lények képződhetnek még elkapott és mutálódott telepesekből is, de ezt már csak azért se engedjük megtörténni, mert a legnagyobb creditpont levonás ezekért jár! Ha egy telepest elkaptak, azon nyomban keressük meg és lőjük szét az elrablóját, amíg nem késő! Ez nem nehéz feladat, mivel a Defender kezelése szerencsére egyszerű, egyértelmű a radar és a célpont jelző nyilak is, a részleteket meg nézzétek meg az Options menüben a Controlnál.

A JELENKOR GRAFIKÁJA

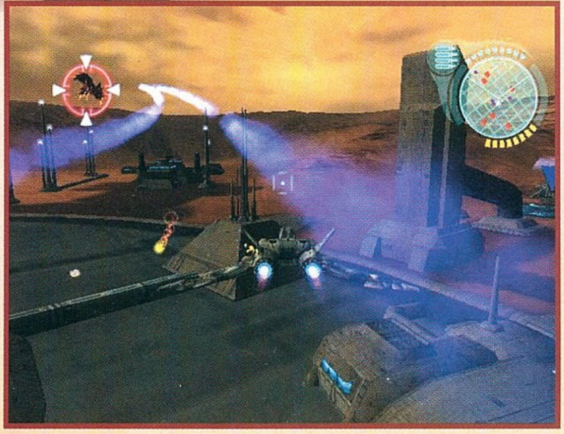
A látvány meglepően szép, leginkább a Jedi Strafighter földi csatáihoz tudnám hasonlítani. Szépen textúrázott sziklák, színes felhők úsznak az égen, nagy kémények, tetejükön láng lobog és kilőve őket egyenesen omlanak le nagy port kavarva törmelékkupaccá, a robbanás darabjai pedig füstcsíkot húzva csapódnak be a közelben, a szétlőtt lények darabjaihoz hasonlóan. A hajó árnyékot vet a földre és porol, ha alacsonyan repülünk, akárcsak a nagyobb szállító járművek hajtóművei. A fegyverváltás is vizuális, behúzódik az egyik és előbukkan a másik tüzelő egység, ha sérülünk, akkor pedig a burkolat kormolódik és szikrázik, majd füstölni is kezd egyes helyeken. Egy geológiailag aktív holdon pedig a tüzes lávafolyamok mellett kis kráterek köpködték az izzó magmát a felszínre. Szerintem szép lett, a mozgatás is elég folyamatos és csak egy helyen rángatott be erősen, pedig elég sokáig játszottam vele, több pályát is megszemlélve. A kétjátékos mód Cooperative részében viszont elég gyatra a képfrissítés, pláne a robbanások fogják vissza a sebességet, viszont a Deathmatch egész jó lett, igaz, itt alig van valami objektum a két gépen kívül.

A VÉGSŐ SZÓ

A Defender jó, nem unalmas, szép, de hiányzik belőle az a sokat emlegetett plusz, ami talán a hagyományokhoz való kötődéssel magyarázható. A régi elődhöz persze komplexitása és grafikája miatt már csak a nevében hasonlít, de ez talán így is van rendjén, hisz mit szólna a mai konzol erőműveket birtokló ifjúság öntudatosabb fele egy GameBoy Color játékhoz a 72cm-es tévéjén? :)

Dzson





DEFENDER

MIDWAY

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (86KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ arcade lövöldözés kis taktikával
✕ semmi több

7 pont



Úgy látszik valaki odafent nagyon úgy érzi, hogy szegény Csipikének nem volt elég a múlt hónapban megkezdett intergalaktikus kalandokból (gondolok itt most a Starfox Adventures ismertetőre és a végigjátszásra, aminek a második felét ott találjátok a mellékletben), de ebben a hónapban ismét űrhajóba kellett szállnom és bolygóról-bolygóra kellett megtisztítanom egy teljes galaxis-rendszert. Ezúttal azonban nem a kis sárga (avagy lila, rendszertől függően :) kocka repített át az űr jeges végtelen sötétjén keresztül, hanem egy Playstation 2 feliratú gép fülkéjében tehettem meg a bolygók közötti mérhetetlen távolságot. Megérkezet ugyanis a mászkálós-gyűjtögetős játékok szerelmeseinek egyik legjobban beharangozott és várt programja, a Rachet and Clank. Nálunk is szerepelt már a Hírekben, ahol Liki kollega egészen felcsigázta az érdeklődésemet, úgyhogy kíváncsian vártam, mert itt lenne már az ideje, hogy megjelenjen végre egy normális platformer a Sony 2-es gépére is. (Ja, most néztem meg az említett számot, akkor még a Teodóra írta a híreket, sorry)

KALANDOK BOLYGÓRÓL BOLYGÓRA



A játék, mint ahogy arra számítani lehetett, egy mászkálós-gyűjtögetős cucc. Van neki története is, de ha azt most leírnám, csak ismételni tudnám az anno Hírekben leírtakat. A lényeg pár szóban, hogy a szokásos nagyon-nagyon gonosz fickó, elkezdi kiszipolyozni a környező planéták ásványi és természeti kincseit, hogy azokból egy új bolygót hozzon létre. A folyamat sajnálatos mellékhatása, hogy az adott planéták ezzel egyetemben megszűnnek az anyagi világban létezni, de úgy látszik főgonoszunk elfelejtette megkérdezni a mellékhatásokról gyógyszerészét vagy háziorvosát. A játék főszereplője Rachet, aki elvileg egy szerelő (igaz a kicsit hiperaktív fajtából :), aki a szokásos X és B szárnyú vadászgépek generálozása közben találkozik Clankkel a robottal, aki Drek (ő lenne a főgonosz) mechanikus hadseregét előállító futószalagjáról lépett le (szó szerint), és egy kisebb bolygóközi hajsza után hajt végre kényszerleszállást Rachet közelében. Innentől már minden rajtad múlik....

A játékban a legszembetűnőbb a veretős grafikán kívül, hogy a készítők alaposan körbenézelődtek a platform játékok családjában és összelopkodták a szerintük leghasználhatóbb ötleteket. Kezdve a hátunkon cipelhető társunktól (egy-az-egyben Banjo-Kazooie), a kilőhető csáklyákon át (Zelda) és a különböző szétverhető dobozokon keresztül (Crash sorozat) a mini-játékokig (Rare fejlesztések), gyors tárgy menü (Turok sorozat) és ez csak néhány példa volt a hosszú sorból kiemelve. A játékot azonban megmenti a rengeteg saját ötlet (ez az, ami segít túllépni a sok hasonlóságon), a kiváló játékmenet és a már említett baba grafika.

Erre most külön ki is térnék, mert tényleg nagyon jól sikerült. Nem egy Starfox mondjuk, és semmi különlegesen látványos effektussal nem kápráztatja el a nagyérdeműt, de egészében nagyon kellemes látványt nyújt és ami fontos, összességében egy egészet alkot. Minden bolygó egy-egy pályának felel meg, és miután szereztünk egy űrjárgányt oda-vissza utazgathatunk ható lesz, ezáltal olyan speciális tulajdonságokra tehetünk szert, amik az odáig elérhetetlen helyeket is megnyitják majd előttünk. A történettől függően aztán majd találni is fogunk fegyvereket és cuccokat is, sőt egy idő után kénytelenek leszünk oda-vissza utazgatni a bolygók között, mivel az egyiken megszerezett tárgyat egy korábbi bolygón kell majd használni. Szerencsére az irányításra most nem kell külön kitérnem (pedig egy rakás mozdulat és mozgás van a játékban), mivel a programban egy elég profi „ismertető" rendszer van, minden ismeretlen szituációban kisegít téged a gép egy kellemes női hang kíséretében. Minden pályán bizonyos mennyiségű arany csavar is van. Ezeket a hatalmas fémdarabokat kivételesen nehéz megtalálni és megszerezni, de értük nagyon baba cuccok járnak majd.

BOLDOGSÁG A KÖBÖN?

Ha ez így szó szerint nem is igaz, azt mindenképp konkretizáljuk, hogy a Rachet & Clank egy nagyszerű játék a maga keretein belül. A könnyű játszhatóságon egyedül csak a néha lemaradó kamera ront valamicskét. Ezért kárpótol minket a játékmenet és az audiovizuális élmény. Ha még nem mondtam volna a játék zenéje szerintem nagyon emészthetőre sikerült, sosem lehet megunni. És ami a legfontosabb, hogy a programban van egy jó nagy adag humor! Már alapban a sztori és a szereplők is egy-egy nagy poénforrás, mivel igen mókás párbeszédeknek lehetünk tanúi amennyiben bekapcsoljuk a feliratozást is az opcióknál. De ha jobban belemerülünk a részeltekbe, akkor válik csak világossá, hogy milyen elmebeteg programozókkal is állunk szemben. Mondjatok még egy olyan játékot, amiben a nagymenő robotvezér szájában elektromos szivar „ég" világító leddel a végén?!

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu





HIPERAKTÍV SIKERJÁTÉK!

köztük. Az új égitesteken adódó szituációkról az Infobotok-on keresztül értesülünk, ezzel egyetemben megkapjuk az adott bolygó térképet is, az aktuális teljesítendő feladatokkal együtt (Select képernyő). A térképen egyébként jól láthatóan beszínesedik az a terület, amit már felderítettünk. Minden helyszínen több küldetésed is lesz, amikhez elengedhettelek az új tárgyak és fegyverek. A Start képernyőn számba vehetjük a megszerzett fegyvereinket (weapons), a felszereléseinket (gadgets), a tárgyainkat (items) és kérhetünk egy teljes körű mindenre kiterjedő segítséget is (help). Ez utóbbi nagyon fontos, mert tényleg aprólékosan elmagyaráznak minden. A bolygók felszínen mindenféle fémvázas és élő, lélegző, esetleg élő hús a fémvázon (ja az más...) ellenfelek várnak arra, hogy jól leamortizáljuk őket a többfunkciós csavarkulcsunkkal. Ugyanezzel az eszközzel érdemes összetörni a ládákat is, amik legtöbb esetben anyákat és csavarokat rejtenek magukban. Ezekre leginkább a Gadgetron Servic Box-oknál lesz szükségünk, ez ugyanis a fizetőeszköz, és ezeknél a speciális dobozoknál tudunk új fegyvereket, illetve muníciót vásárolni. „Pénzre" egyébként máshol is szükséged lehet, ezért sose legyél rest szétütni a dobozokat és leverni az ellenfeleket. A hátunkra szerelt robot idővel majd tuningol-





RACHET & CLANK

SONY / INSOMNIAC

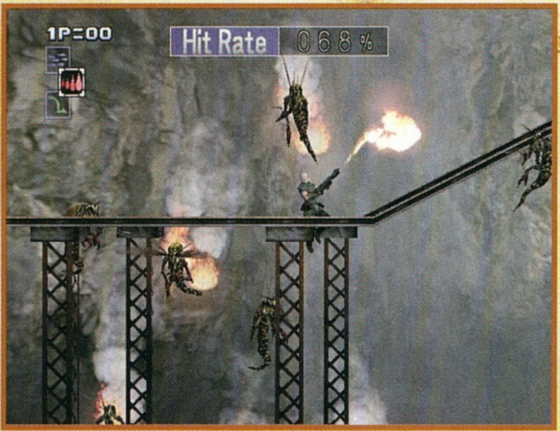
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

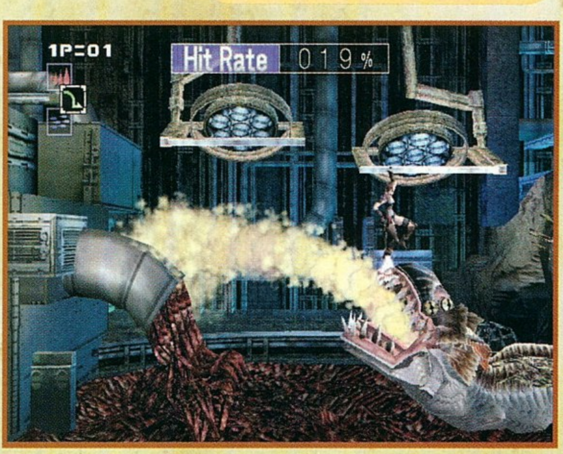
1 Játékos
memóriakártya 8mb (349KB)
analóg irányító (dual shock2)

✓ mászkálós, szép, humoros
× gagyi kamera

9 pont

Időnként eszembe jut egy régi emlék, ami még a 16 Bites időkbe röpít vissza. Egy kis műszaki boltba indultam a születésnapi pénzemmel, ahol a legolcsóbb volt akkor a Super Nintendo. Beléptem az ajtón és azt láttam, hogy a két eladósrác egy lövöldözős játékot nyom éppen. Két robottal irtották az idegeneket, azután felpattantak egy-egy motorra és onnan lőtték a szörnyeket. Álltam, bámultam és amikor megkérdezték, hogy mit is szeretnék, mondtam, hogy egy SNES gépet és azt, amit éppen próbálgatnak...na meg egy Castlevania-t, hogy ne okozzak csalódást az ismerőseimnek... Az eladók kicsit húzták a szájukat, hogy elviszem az utolsó darabot a gépből is, meg a programból is, de aztán csak megkaptam mindent, amit akartam. Indultam is nagy boldogan haza, ahonnan felhívtam unokatestvéremet, hogy ugyan nézzen már át, mert nálam a gép, meg két irtózatosan jó játék. Hamarosan meg is érkezett, gyorsan leteszteltük a Belmont família újabb kalandjait feldolgozó kártyát (még az NES gépen lettünk Castlevania fanatikusok...), azután beraktuk a Probotector névre hallgató csodát. A bevezetőtől majdnem hanyatt estünk, ahogy a főszörny feje megjelent a lerombolt város felett, majd elkezdtünk lövöldözni. Élveztük az „alienes" lényeket, meg a durva, fél képernyős főellenségeket. Hát, igen...még a mai napig a kedvenceink között van az a program. Azután teltek az évek, és lassan rá kellett jönnöm, hogy a Probotector nem is Probotector, hanem Contra névre hallgat és nem is robotok a főszereplők, hanem emberek, csak az SNES és az MD verzióban volt ilyen kis félrelépés. Valamint kiderült az is, hogy én már korábban találkoztam a sorozat klasszikus első részével is, ami máshol Gryzor néven is futott. No, ennyit a nevekről... PS-en még volt két gyengébb próbálkozás az eredeti Contra néven, de én úgy gondoltam, hogy ez már nem az igazi, a klasszikus sokkal jobb volt. Azonban a Konami nem akarja, hogy megszűnjön a név, és a mögötte álló hangulat, mert nem elég, hogy kiadja GBA-ra az eredeti játékot (azt hiszem, hogy pont az SNES verziót...mekkora király gép a GBA!...), de még egy új epizóddal is előrukkoltak a kettes Sony gépen. Az más kérdés persze, hogy nekem meg van az X-en a legelső verzió is (MAME emulátor), valamint a Nintendo féle Probotector is (SNES emulátor...höhöhö...), de azért örülünk az újabb résznek is. A kérdés pedig ilyenkor jön: van-e olyan jó egy ismételt feldolgozás, mint az eredeti klasszikus, vagy más formában sikerül-e túlszárnyalni a nagyszerű elődöt...? A válasz a teszt végén lesz olvasható...







KETTEN AZ INVÁZIÓ ELLEN

Ismételten az idegen lények inváziója fenyegeti a földet és ez ellen csak két harcos tud valamit tenni. Alapból csak négy pálya választható, ha azokat végigviszed, akkor mehetsz tovább a többi földrészre. Láthatjuk a tengert, a havas hegységeket és a lerombolt városokat...a közös annyi, hogy mindenhol a Giger ihlette mechanikus szörnyek várnak majd ránk. Természetesen lőhetünk folyamatosan, mert az ellenfelek megállás nélkül zúdulnak ránk és mi több...a lőszer végtelen! Túl sok mindent nem kell elsajátítani a végigjutás érdekében, a lövésen kívül csak ugorhatunk, váltogathatjuk a fegyvereinket és esetleg kúszhatunk a póznákon, falakon, de ez meg mind automatikusan történik, éppen úgy, mint amikor valami közlekedési eszközt teszel magadévá. Ez az egyszerűség a menüben is tapasztalható, ahol a nehézségen kívül tulajdonképpen semmi érdemleges nincs, amit át lehetne állítani. Igazán a játékban található feladatokról sem lehet több említést tenni, mint hogy lőj mindenre, ami mozog és feléd tart, vagy lehetséges, hogy feléd tartson...:-)! Az egyetlen nehézség az, ha ki akarsz lépni egy pályáról, mert az nem nagyon megy majd. Le kell nyomni egyszerre a Start, Select, és az L, meg az R gombokat. Nna... Eddig tartott a tudomány. Aki ismeri egyébként a korábbi kiadásokat, azt egyáltalán nem fogja meglepetés érni, sem a szörnyek, sem a helyszínek terén. Vannak újdonságok, de sok ismerős dolog fog visszaköszönni ránk...

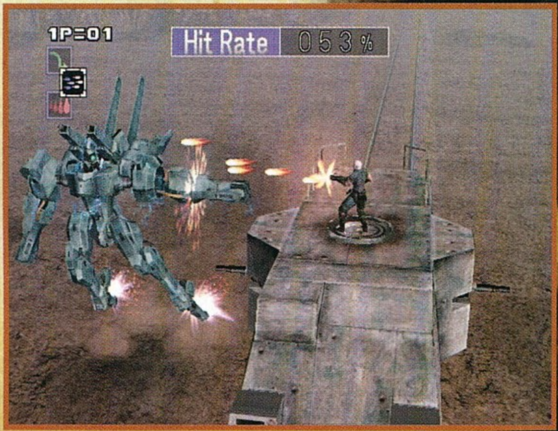


CONTINUE

Ez a felirat rengetegszer lesz olvasható a képernyőn, mivel a Contra iszonyatosan nehéz lett! Már könnyű fokozaton is olyan, mint mondjuk a klasszikus epizódok normál fokozaton. Engem ez egy kicsit meglepett és miután áthívtam az unokatestvéremet, meg sem lepődtem, amikor fél óra közös játék után földhöz vágta az irányítót és követelte, hogy tegyem be a Probotectort.

A grafikától nem voltam hanyatt esve! Szerintem az SNES változatnak szebb volt a megvalósítása. Itt nem, hogy nem a korhoz megfelelő a külalak, de szerintem – kis túlzással – PS egyre is meg lehetett volna írni ugyanezt, nagyon kevés változtatással. Inkább rajzolták volna, mint ahogyan azt régen is tették...biztosan megkapóbb lett volna az eredmény. A játszhatóság nem lenne rossz, csak az említett nehézség rontja le kissé, na meg az, hogy néha lehetetlen elkerülni egy-egy támadást. A főellenfelek elleni technika azonos a régivel, vagyis találd meg a gyenge pontját és sorozd meg ott. Itt az egyik régi „teknősfejű" főellenség is az SNES verzióból! Őt itt eleve nehezebb kicsit, amíg nem jössz rá, hogy fekve kell kirobbantani az alsó dudorát, utána alulról a fejét kell kezelésbe venni. Azonban ha ez nem lenne elég, még meg is fordul, egy ordenáré nagy fej lesz a feneke helyén, amiből hány, tüsszent, meg ki tudja mi a rossebet csinál, mindezt olyan gusztustalanul és szemét módon teszi, hogy felment bennem a pumpa. Komolyan...nem tudtam, hogy felforduljon a gyomrom a látottaktól, vagy inkább földhöz verjem az irányítót az átéltektől... A szavatosság jó (elég sok pálya van), ami egy ilyen jellegű, műfajú programnál szerintem teljesen korrekt. A zene, meg a többi hozzá tartozó apróság közepes és jó között ingadozik, a hangulat pedig elég jó, az említettektől függetlenül. Hát ennyi. A sorozatot még mindig nem sikerült olyan színvonalra vinni, mint régen volt, de azért így is szerezhet néhány kellemes napot a rajongók számára. Aki viszont nem ismerte az eredeti fejezeteket, az csak néz majd maga elé és morog hangosan, hogy mi ez az ocsmányság, biztos ezt is csak a japcsik kajolják... Pedig nem így van... Bizonyos mértékig nekem is tetszett, csak én a régi részeket jobban kedvelem. (A Martin meg kifejezetten „odáig volt" érte...)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



KONTRÁZZ ZSIGA!

CONTRA – SHATTERED SOLDIER

KONAMI

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (107KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a régi részek eszméletlenek – majdnem minden azokból van átvéve
✕ őszintén szólva azokkal szívesebben is játszom

7.5 pont







Shinobi™

AZ ÁRNYÉKHARCOS KÖZTÜNK JÁR...

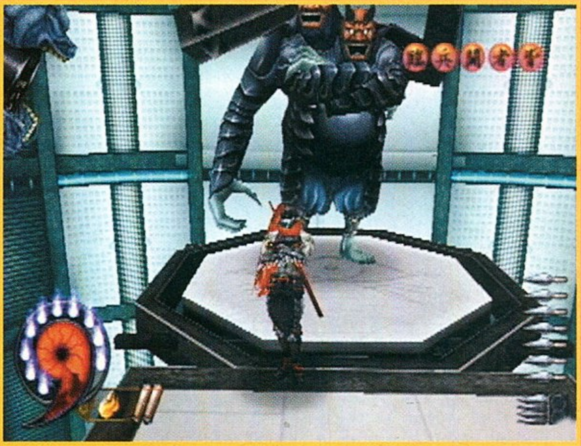
Ebben a hónapban három nagy visszatérővel is találkozhattam a Sony kettes gépén, tesztelő körutazásom során. Már-már úgy tűnik, hogy a kiadók és a fejlesztők kollektív szentimentalizmusba mentek át, ezzel növelve a végtelen univerzum megszámlálhatatlanul sok csodáját, megmagyarázhatatlan jelenségét. Contra, Mortal Kombat, Shinobi. Hát igen…aki nem ma kezdte az ipart, az legalább egy kicsit elmélázgat ezeknek a címeknek a hallatán…vagy legalábbis az egyik hatására. Az első kettőről nem is ejtenék túl sok szót, mert a tesztjeik valahol a közelben leledzenek, de az utóbbiról bővebben informálok, már csak azon oknál fogva is, hogy az illető a jelen teszt alanya. A Shinobi egy ninja harcost takar. Réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban kezdődött az egész, amikor még nem a pénz és a divat volt az úr. (Itt megköszönném Tyler Durden levelét az előző számból…tartsd a szemed nyitva öreg, és lásd, amit látnod kell, ne pedig azt, amit el akarnak hitetni veled!!! Ez nem idézet volt, hanem jó tanács…) Szóval, ebben az időben sokaknak jelentette a mindent egy harcos, akivel fák és házak között kellett balról-jobbra haladni, lekaszabolni mindenkit és időnként varázsolgatni egyet-kettőt. Pár részt megélt a sorozat, de aztán a 16 BIT-es gépek megszűnésével az említett program is a feledés homályába merült. Egészen jelen pillanatig, amikor is a SEGA úgy gondolta, ideje feléleszteni ezt a címet is a többi nagy név mellett (Panzer D és társai…).

Persze az idők változnak, mostanában már nem lehetne eladni egy 2D-s játékot a nagyközönségnek, pláne nem a PS2 gépen (öri hari a Capcom céggel szemben, amiért a klasszikus Megaman sorozatot mostantól háromdében tálalják az említett géptípuson…). Ezért aztán az egész hóbelevanc térbe került, amolyan Tenchu módra. Hát, nem voltam elragadtatva a dologtól, amikor először hallottam, meg amikor először pillantottam meg a programról készült képeket, de azért pozitívan álltam a megjelenéshez, mert én aztán nagyon kedveltem a régi részeket…természetesen…

ÜDVÖZÖLLEK A CSENDBEN GYILKOLÓK VILÁGÁBAN

Mivel a menüben nem nagyon lehet izgalmasat és érdekeset találni, érdemes minél előbb belevetni magunkat a színtiszta akcióba, ami a Start megnyomása után vár ránk. Első pillantásra két dolgot fogunk észrevenni…az egyik az, hogy tényleg teljes három dimenzióban van megjelenítve a főhős kalandja…a másik pedig az, hogy ez még lehetne szép is…de csúnya. Mindegy, erre még visszatérek. A lényeg, hogy emberünket a kamera hátulról követi – oda megyünk, ahova akarunk, már ha van arra közlekedési lehetőség…ebben egy nagy szakadék például akadályozó tényezőként merülhet fel… Nos. Pizsamásunk irányítása a következő. A bal analóg karral sétálhatunk, futkoshatunk, a jobb kar pedig a „nézelődésre" szolgál (vagyis a kamerát mozgatja a hátad mögött…ez utóbbit az L1 segítségével állíthatjuk alaphelyzetbe…). A Kör az ugrás, valamint, a levegőben lenyomhatjuk a gombot még egyszer, hogy szaltózhassunk is egyet. Az X egy becsúszásszerű dolog, nagyon jól használható, valamint a dupla ugrást is meg lehet toldani vele a messzi helyek eléréséhez. A Négyzet igénybevételével használjuk a kardot, folyamatos nyomogatásával pedig kombózhatunk. A Háromszöggel a nálunk lévő csillagokat dobálhatjuk…ez ugrás közben is kb. annyit ér, mint alaphelyzetben…vagyis mondhatnám úgy is, hogy én csak egyszer használtam a dobálnivalókat, akkor is csak azért, mert nem tudtam, mire szolgál az említett gomb. Az R1 segítségével ellenfeleinket befoghatjuk a célkeresztbe, az R2 pedig a célpont megváltoztatására van. Az L2 az utolsó használható fegyverünket, a varázslatunkat rejti magában. Az iránynyilakkal kiválasztjuk a megfelelőt, aztán mehet az „ereszd el a hajamat".

Nos…ennél többet nem nagyon lehet elmondani az irányításról, talán még annyit érdemes megjegyezni, hogy a falakra felugorva lehet azokon futni is, de csak egy bizonyos síkon. Tehát ha valahova odatapadsz, lejjebb vagy feljebb már nem mehetsz majd, csak ha odébb ugrasz, ráadásul nem kapaszkodhatsz meg mindenhol. Minden esetre ez egy nagyon használható és jól alkalmazható tudomány. A főellenfelek aranyosak, kedvesek…időnként kisebbek, de főleg nagyobbak, ráadásul nagyon mérgesek rád. Egyik sem nagy kunszt, csak rá kell jönni a gyenge pontjukra. Szóval semmi különleges, csak a szokásos. Vannak lebegő szobrok (pecsétek), amiket szét kell csapni a továbbjutáshoz, de elég feltűnőek. Amúgy még az ellenfeleket kell eltenni általában a továbbjutáshoz, de ez szerintem már alap. Szét lehet verni egy csomó tárgyat díszítő elemet, de csak nagyritkán található bennük valami érdekesség, ezért igazán csak a vandál hajlamúak fogják élvezni ezt a fajta interaktivitást… Nos…lássuk, miből élünk…



A PIROS SÁL KALANDJAI

Maga a játék elég normális, de a grafikától mondjuk nem voltam elájulva. Sőt, mondhatnám azt is, hogy szerintem elég csúnyácska lett. A 3DO-tól ez a minőség még nem is lett volna meglepő, mert tőlük már megszoktuk, de a SEGA ennél azért sokkal többre képes. Egyszerű, és ennél többet inkább nem is írnék, mert még a végén elragadtatom magam és valami csúnyát találok mondani/írni. A játszhatóság elég jó, csak néhol kavar be a kamerás, de ez már szinte általános a hasonló jellegű programoknál, ezért több szót nem is érdemel ez a tény. A zenék átlagosak és a hangokban sincs semmi különös, de legalább egyik sem zavart igazán. A szavatosság véges, de azért nem tesszük le pár óra után az irányítót, vagy ha mégis, azért idővel újra elővesszük majd. Ami inkább jól sikerült, az a hangulat. A falon futkározás, a klasszikus gyilkolászás és a legenda visszatérése már alapból jó, de még elég pózer is lett, ami megdobja a dolgokat. Emberünk szétkaszabol mindenkit, majd ha már nincs élő ellenfél, megáll, visszatolja a kardját, beszól valamit, és ebben a pillanatban a legyilkoltak darabjaikra esnek. Jópofa. Összességében tehát használható a játék, valamivel egyszerűbb, mint a Contra, ennél még többet is ki lehetett volna hozni a nagy előd segítségével. Szomorú, de úgy néz ki, hogy a klasszikusokat semmi sem pótolhatja. Azért a Last Ninja új feldolgozását epedve várom, mert az is nagy kedvenc volt régen. Talán jobban beváltja majd a hozzáfűzött reményeket.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





SHINOBI

SEGA

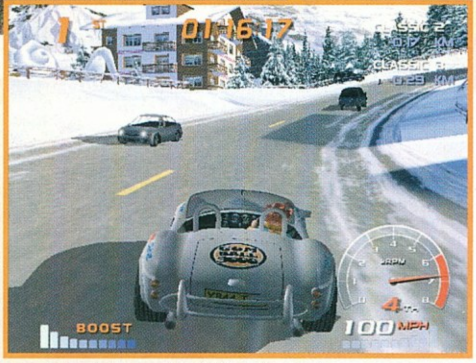
grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (363KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ pár jó ötlet. valami köze van a régi részekhez...
✕ ...még ha nem is sok. a grafika szégyen...

6.5 pont





Megint egy autós játék... Nem tudom, hogy erre van-e igény, de ezt majd leszűrik a készítők az eladási adatok alapján. A kevert film- és játékképekből álló intróból annyi kiderül, hogy újabb országúti illegális versenyeken vehetünk részt PS2 gépünk segítségével, amolyan „ágyúgolyó futam" szinten (igen, mentőautóval is vannak a mezőnyben, legalábbis a gép ment vele). A 3000 viszont nem évszám, hanem a teljesítendő mérföldek száma... Ez a Gumball Rally természetesen létező dolog, az idén még az amerikai „Jackass" csapat is részt vett rajta Johnny Knoxville vezetésével...

A száguldozás öt játékmódon keresztül zajlik, amiből kettőt unlockolni kell megfelelő számú pontok összegyűjtésével, de az egyes módokon belül sem csak egy féle versenyre nevezhetünk. A játék alapvetően arcade stílust képvisel, ami magával vonja az időre teljesítendő pályaszakaszokat, amit viszont nagyon rühellek. Persze gondolom sokaknak fekszik ez a stílus, és azok most örülhetnek... A pálya vagy versenymód kiválasztása után máris versenygépünkbe pattanhatunk, amik a teljesen szokásos négy értékkel rendelkeznek (gyorsulás, sebesség, kormányozhatóság és törés). A szimpatikusnak tűnő nyitott sportkocsit választva (ami mellett valami hiperaktív csaj animált, mint sofőr), rövid töltés után megszemlélhettem végre magát a grafikát is. Mit mondjak, elég silány, de a TOCA-nál azért sokkal jobb *(igazad van, tényleg kár volt azt úgy felértékelnem, Csipi :)*. A kocsi után felvert por végre nem csak egy helyben lebeg, hanem mozog is, van forgalom az autópályán és a nyitott autókban látjuk, ahogy mozgolódik a vezető. A környezet szépen árnyékolt, mármint nem valós idejű dolgokat értek ez alatt, hanem csak hagyományos, előre definiált fényhatásokat, pl. fa vagy felüljáró árnyéka az úton – és a nem homogén napfény. Az autó törése sajnos nem túl dinamikus, inkább csak lepattan ütközéskor az adott tárgyról, és nem is igazán látványos, talán a motortüzet leszámítva. A grafikáról ennyi elég is. Élénk színek, 3D-s felhők az égen, pár extra tájkép objektum, mint kőhíd meg kastély, kanyonok, szélmalmok, elég folyamatos képfrissítés két játékos módban is, és pár bug (pl. belátni az csukott autóba is néhányszor, mert belemegy a kamera).

A Start gombos pause menüben a kitűzött célokat lehet vizsgálgatni, amik olyan maximális sebesség elérése, meg rendőri figyelem elkerülése típusba tartoznak. A rendőrök érdekesek, mert valami Barkas kisbusszal is simán utolérték a sportautómat és le is előztek vele, de lehet, hogy arrafelé ez mindennapos dolog. A Gumball értékelése viszont kissé nehéz, mert önmagában olyan 5,5 pont körüli, de ha a Burnout2 után nézi az ember, akkor csupán 4-es. Tipikus tucatjáték, amit az ember maximum itt elolvas, mert a megvételét nem ajánlom senkinek. Burnout2-t nyomjatok inkább és akkor mindenki boldog (de Reiker a legboldogabb :)

Dzson

ÁGYÚGOLYÓ GUMIBÓL!



GUMBALL 3000

SCI

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (62KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ autós játék
✕ középkategória

5 pont



SCHUMACHER NEM GYŐZHET!

Az F1 szimulátorok kedvelői számára itt az újabb csemege a Sony által pátyolgatott csapattól. A pátyolgatás sajnos elég kevésnek bizonyult, mert anno az első játékuk sem volt akkora egetverő siker, hogy veszélyeztesse az EA Sports kiváló alkotását. De most itt az újabb próbálkozás, ami már ugyan biztatóbb, mint elődje volt, de a zajos siker sajnos megint elmarad.

Hogy a jó dolgokkal kezdjem, a játék támogatja a 60Hz-s üzemmódot, bár a kép ilyenkor természetesen kissé nyújtottabb lesz, mint a lassabb frekvencián. Jó pont volt az is, hogy többféle kormányt támogatnak (Speedster2, Driving / GT / Momo force), ezzel nagyobb néprétegeket serkentve a valódi vezetés élménye felé. A hagyományos játékmódokon belül az egyetlen érdekességet a Simulation Hotseat pontjában találtam, amiben 2-4 játékos vezethet egy versenyt végig, felváltva, de más-más versenyzőként! A Spectator részben pedig egy teljes versenyt figyelhetünk végig, amit a gép játszik le nekünk és csak annyi a beleszólásunk, hogy az elején cserélgethetjük a strart grid-en a kocsikat. Ez mondjuk nem kellett volna, mert a grafikai hiányosságok teljes skáláját felvonultatja nekünk, érdekes módon olyat is, amivel pedig rendes versenyen nem találkozunk. Ez pedig az elég fura textura pop-up, amitől a házakra a szemeink előtt nőnek az ablakok. A kocsikon és minden más objektumon is sajnálatosan látni, amikor a kisfelbontású textúrát nagyra cseréli az engine, vagy éppen növeli az autók poligon számát. A pilóta feje viszont elég élethűen követi a gravitációs ráhatásokat, viszont ez mondhatni semmit nem számít...

Aki versenyezni akar, a nehézségi fokozatokon belül állíthatja be például a törést (aminek erőssége a fokozattól függ), a gumi kopást és az újdonságként feltűnő fékkopást és gumimelegedést is. Persze a teljes állítgatás csak kezdő fokon lehet, a közepesben vannak kötelezően bekapcsolt dolgok, a profiban pedig minden On-ban van. Az élethűség felé billenti a mérleg nyelvét az eddig nem nagyon tapasztalt, kormányról vezetés közben beállítható brake bias és a kipörgésgátló fokozatai, amivel végre kitűnően ellensúlyozhatjuk futam alatt a fékek, gumik kopását vagy az időjárás hirtelen megváltozását! Ez várhatóan a jövő szimulátoraiban már default lesz, legalábbis reménykedem benne. A grafikáról még nem szóltam, mert nem is lehet sokat dicsérni – egyszerűen ronda! Pláne szegény fák és a nézőtér ocsmány. Aki játszani akar eme termékkel, az inkább a jó vezetési- és sebességélmény miatt tegye (kivéve a 2 player mód), és nézze el az elég hitvány grafikát szegénynek, bár esős időben jól néz ki a tócsákban tükröződő táj...

Dzson Montoya







FORMULA ONE 2002

SONY

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (720KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ f1 szimulátor
✕ silány grafika

6.5 pont



REIGN OF FIRE





Az idén levetített Tűz Birodalma legalább annyira megosztotta a mozirajongókat, mint annak idején az Ideglelés. Valaki vagy nagyon utálja ezeket a filmeket, vagy nagyon szereti. Én mindkettőnél az utóbbi csoportba tartozom. Az Ideglelés bebizonyította, hogy kevés pénzből is lehet jó mozit készíteni, méghozzá úgy, hogy az alkotók elfelejtik a számítógépes trükköket. Hihetetlen, hogy mennyire félelmetes tud lenni az, amit nem látunk... Aki ezt nem érzékelte, annak a fantáziáját már elvették a hollywoodi sikerfilmek, amikben minden hangsúly a látványon van... A tömeg pedig őrjöng és hüledezik, miközben tömi magába a popcorn hegyeket. Mindegy...nekem a kedvenc horrorjaim közt szerepel.

A Tűz Birodalma kicsit másabb helyzet. Ott is fontos volt a látvány, de a hangulata egyszerűen zseniális volt...legalábbis nekem bejött ez a világvége filing, meg a sárkányok. A történet nem volt a helyzet magaslatán, de azért így is sokkal jobb lett, mint amire számítottam. Gondolom mások is éreztek így, mert a Kuju nevű fejlesztőbrigád egyből írt is egy programot a film alapján... Bár nem egyszer előfordult már amióta világ a világ, hogy valami sz**ból próbáltak meg eladható videojátékot kreálni. No nem baj...a lényeg végül is nem azon van, hogy én most a moziról írjak kritikát...az én feladatom az, hogy a játékot teszteljem, ezért bele is vetem magam. A kiadó szokás szerint ígérgetett mindenfélét, amikből kíváncsian vártam, hogy mi valósul meg. Intelligens ellenfelek, a tűz nagyszerű megvalósítása, sokoldalú feladatok és mindkét oldalról bejárható történet...valamint folyamatos, pergő akció. Nna...legalább nem úgy akarták eladni a játékukat, hogy az a legzseniálisabb történettel rendelkező alkotás az MGS és az FF óta. Szeretem, ha nem akarnak többet kihozni valamiből, mint amennyit lehetséges...

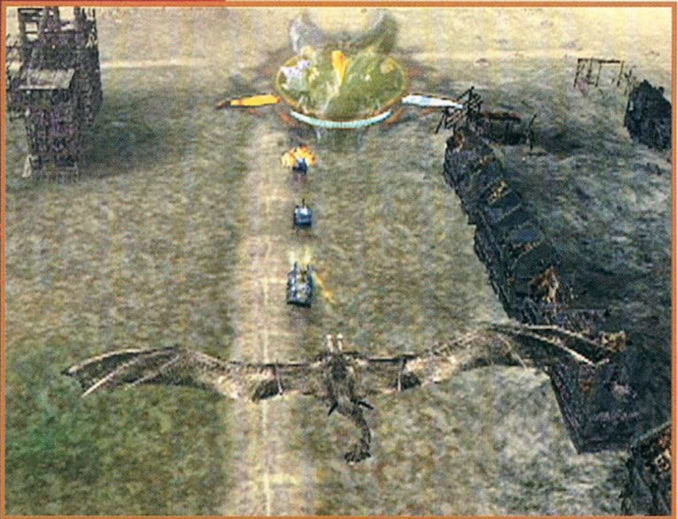
BEMUTATÓK, ÉRDEKESSÉGEK ÉS A JÁTÉK

A Features pont alatt megtekintheted a film bemutatóját, egy szintén a mozihoz készült zenei videót, valamint képeket, rajzokat és a készítők listáját. Utóbbi nem különösebben érdekes, de az előbbiek egész jók. Igazából itt más nincs, amit érdemes lenne kivesézni, ezért lássuk az opciókat. Ez utóbbi pont alatt a hangok erősségét állítgathatod, a képet húzhatod ide-oda, valamint megtekintheted a gombkiosztást és menthetsz, vagy állást tölthetsz be. Az új játék indításával először egy tréningen kell átesned, aztán pedig jöhet a folyamatos akció. Az irányítással nem nagyon lesznek problémáid, mert szinte teljesen megegyezik egy normál autós játék irányításával, azzal a kis különbséggel, hogy itt a felső (L/R) gombokkal a fegyvereidet tudod aktiválni. A sárkányokat is hasonlóan irányíthatod, csak velük jobban kell manőverezni a levegőben. Alapból csak gépágyúd van az emberek oldalán, amihez még tudsz szerezni rakétákat is. Legalábbis, amíg még a dzsipben vagy. Átszállhatsz még majd tankba, homokfutóba, vagy öntözőkocsiba is, és persze a későbbiek folyamán lehetőséged lesz repkedni is kicsit a szárnyasok oldalán. Ilyenkor pedig nem lesz más feladatod, mint hogy pusztítsd az embereket és az építményeiket. Amennyiben azonban a katonák oldalán harcolsz, különböző feladataid lesznek... Kísérj egy konvojt a biztonságot nyújtó cél eléréséig, vagy keress meg valakit, és hasonlók. Nem nagy ördöngösség egyik sem, igazán csak az ellenfelek mennyisége miatt haraphatsz a fűbe, mert a beígért folyamatos és pörgős akción kívül nem vár majd sok minden. Amennyiben végeztél egy feladattal, már adják is a következőt. Felkapod a kijelölt cuccokat, amik fegyvereid számát gyarapítják és már indulsz is tova. A térképen látod az ellenfeleket, valamint a barátokat egyaránt, összekeverni elég nehéz lenne őket, főleg, hogy az előbbieknek sárkány, valamint dinoszaurusz kinézete, az utóbbiaknak pedig jármű, vagy katona kinézetük van.

Az ellenfelek kinézetére visszatérve. Nem igazán értem ezeket a dinoszauruszos dolgokat, ugyanis a filmben egy ilyen lény sem volt. Csak és kizárólag sárkányok jelentettek veszélyt az emberiségre. Vagy a fejlesztők nagyon beszívtak és a Tűz Birodalma mellett megtekintették a Jurassic Parkot is? Aztán a két alkotásból született látomást keverték egy ilyen hibrid valamivé? Nem nagy gond, csak valahogy furcsa kicsit, ha az ember megnézte a filmet, és még tetszett is neki.









LŐDD A SÁRKÁNYT, AHOL ÉRED!



A TŰZ BIRODALMA

Háát...valóban. Tűz itt, tűz ott, ennél rosszabb helyzetünk még a pokolban sem nagyon lehet. Azt nem mondhatnám, hogy tényleg nagyszerű és újító lenne a lángok megvalósítása, de azért megállják a helyüket. A grafika amúgy is kicsit megosztotta bennem az érzéseket, úgyhogy a tűz a legkevesebb, amin problémázhatok. Szóval... Alapból, ha ránézel a képernyőre, azt mondod hirtelen...ez ronda. Aztán mész egy-két kört, kipróbálod a tankot és bemész esetleg a városba, máris más szemmel látod majd a dolgokat. Talán direkt ilyenre akarták gyúrni a programot a világvége hangulat miatt? Én nem tudom... Minden esetre először eléggé kiábrándító. Nem is tudom, hogy közepes, vagy jó legyen, de a teszt végéig majd még eldöntöm. A játszhatóság sem mindig van a szeren, időnként előfordulnak fordulási problémák, valamint senki ne mondja nekem, hogy egy katonai terepjáró ennyire nehezen megy fel egy domboldalra, még akkor is, amikor tövig nyomom a gázt... (Kihasználhatod a DS2 analóg rendszerét, vagyis ha kicsit nyomod a gázt, csak lassan haladsz és a többi...).

A szavatosság sem az igazi, mivel tényleg csak egy gyilkolós játékkal állunk szemben...ami még nem is lenne akkora baj, de azért idővel meg lehet unni a monoton akciót. Szerintem érdemes szüneteket iktatni a pályák végigjátszása közben, mert úgy jobban élvezhetjük a lövöldözést. A zenék nem rosszak, talán ezek és a hangok a program legjobbjai. Amennyiben tetszett a film és még az ilyen lövöldözős stuffokat is kedveled, a hangulattal nem nagyon lesz gondod... De tényleg...amennyiben a stílussal, vagy az alapul vett alkotással problémáid lennének, szerintem vegyél el egy, vagy két pontot a kész eredményből, mert különben lehet, hogy csalódás lesz a játék. Hát ennyi. Nem az év legizgalmasabb alkotása, de azért el lehet vele szórakozni...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

REIGN OF FIRE

BAM!

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (77KB)
analóg irányító (dual shock2)

✔ jó volt a film és jó vadászni...
× nem egy hibátlan darab

5 pont

A Grand Theft Autot meglátni és megszeretni egy pillant műve volt. És most még csak az egyes sorszámmal ellátott Playstaionről beszélek – az eredetileg PC-re szánt game hál' Istennek ezen a platformon is megjelent. Mi is volt olyan jó a GTA-ban? Leginkább a szabadság. Az a nyitott játékmenet, ami szabadjára engedett minket az akkor még csak felülnézetből szemlélt 2D-s városban. Az, hogy gyakorlatilag mindent megcsinálhattunk, amiért a való világban többéves börtönbüntetés jár, vagy szimplán agyonvernek miatta. Ott volt aztán a hangulat: mai, poligonhegyekhez és nagyfelbontású textúrákhoz szokott agyunknak már elég nehéz megemésztenie, hogy ez az egyszerű világ hogyan volt képes hetekre, sőt hónapokra magába szippantani minket. Talán az agyament rádióadók tették. Talán a bűn elkövetésének édes öröme. Talán csak egyszerűen eredeti volt az egész játék, úgy, ahogy megalkották.





A bájital második adagját a harmadik résszel kaptuk meg: az újonnan vásárolt Playstation 2 előtt ülve tátott szájjal bámultuk a játékot. A GTA sorozatért felelős DMA Designnak (ma már Rockstar Northnak hívják őket) sikerült a (majdnem) lehetetlen: a korábbi rész hangulatát megtartva ültették át a széria összes fontos elemét 3D-be, sőt, alaposan hozzá is toldottak az eredeti által nyújtott élményhez. A játék szabadságfoka is megnőtt egy dimenzióval: a hatalmas, élő-lélegző városban mászkálni már magában is elég lett volna a játék sikeréhez – no de ebben a környezetben bűnözni, az volt ám az igazi szórakozás! A küldetéseknek a játékosok többsége sokáig neki sem állt: minek kellenek azok, amikor ki lehet menni reggel az utcára, belenézni a felkelő napba, kirángatni valakit a nyitott tejű sportkocsijából, aztán formátlan, égő ronccsá törni azt? Alig ismertük ki a GTA3 minden apró titkát (jó sok volt neki) máris felröppentek a hírek a „folytatásról" a Vice City-ről. A játékra alig egy évet kellett várnunk – most kiderül, hogy mit tartogat számunkra a GTA-saga következő fejezete.

A BŰN (ÉS BŰNHŐDÉS) VÁROSA

Már a legelején nem árt tisztázni valamit: a Vice City nem folytatás, nem negyedik rész, és nem is küldeteslemez. A Vice City melléktörténet, még inkább prequel (előzmény) a GTA3-hoz. Több olyan karakterrel is összefutunk majd benne (engedelmetekkel most nem lövöm le a poénokat – tessék játszani vele), akik szerepelnek majd a harmadik epizódban. A játék azért most is Liberty Cityben indul: itt határozza el Sonny Forelli, hogy valakinek „le kéne menni" a bűn déli paradicsomába, Vice Citybe, hogy létrehozza a régóta áhított drogszállító tengelyt a két város között. A választás Tommy Verzettire esik, aki frissen szabadult egy kőkemény tizenöt éves börtönbüntetés után. Tommy Vice Citybe utazik hát, de a dolgok nem egészen úgy alakulnak, ahogy előre eltervezte: már az első „sok pénzért sok drogot" csereakció csapdának bizonyul, hősünk társai húscafattá lőve fekszenek a homokban, és neki is alig sikerül elmenekülnie a helyszínről – a támadók ráadásul még a pénzt is lenyúlják. Tommy ott áll megfürödve, egy büdös fitying nélkül, ex-főnöke pedig artikulátlanul üvöltve követeli rajta az elveszett pénzes táskát (nem tudom, hogy miért emlékeztet engem ez a Konzolos lapzártákra, de határozattan van valami párhuzam a kettő között ;-)). Nincs mit tenni: Tommy barátunk hajszát indít az elrabolt pénz után, és a nyomozása során hamarosan Vice City alvilágának olyan prominens figuráival kerül kapcsolatba, mint Ken Rosenberg, az állandóan ideges ügyvéd; Colonel Cortez, a város feketepiacának kíméletlen ura, vagy éppen Ricardo Diaz, a mocskos szájú gengszterfőnök, aki gondosan őrzött villájából irányítja Vice City sötétebbik oldalát.

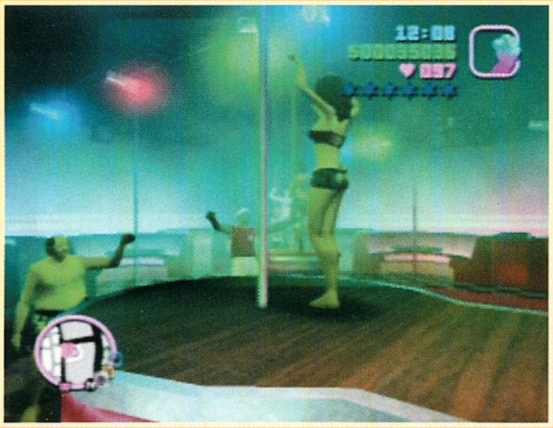
A GTA3-hoz hasonlóan valószínűleg most sem a missziók teljesítésébe vágunk bele először, hanem előbb alaposan megnézzük magunknak a várost. Látnivaló pedig akad bőven: Liberty City piszkoslepusztult, erősen indusztriális világa után első pillantásra cukormázból épült metropolisznak tűnik a Bűn Városa. A játék világát alkotó két nagy sziget egyikéről indulunk (a keletiről), és egy jó ideig nem is léphetünk át a másikra – azok a gonosz hídlezárások ugyebár... Míg a GTA3 hellyel-közzel a jelenben játszódott, addig a Vice City közel húsz évet repít minket vissza a múltba. Valahol a nyolcvanas évek közepén járunk, az emberek fejpántot és rikító színű nadrágokat hordanak, fehér sportzakókat húznak sárga és piros trikókra – egyszóval sok olyasmit művelnek, amit kortól és elhülyültségtől függően ma már vagy körberöhög, vagy nosztalgikusan megkönnyez valaki. A játék múltat idéző világán kívül az is rögtön nyilvánvalóvá válik, hogy itt bizony sokkal nagyobb várossal állunk szemben. A Liberty City mintájául szolgáló New York a valóságban hiába sokkal nagyobb a Vice City által másolt Miaminál: a fejlesztő bácsik szerint a jelenlegi város kétszer akkora, mint Liberty, és az arányokat elnézve mi hajlamosak vagyunk hinni nekik. Ez a kétszeres szorzószám amúgy igen jellemző a játékra, szinte mindenből (szinte) kétszer annyi van, mint az előző epizódban – rengeteg új autó és egyéb jármű került be a játékba, valamint a teljesíthető melléküldetések száma is jelentősen megnőtt. Apropó, járművek. A Vice City-ben utazhatunk többféle hajóval (a vitorlástól a szupergyors motorcsónakig), vezethetünk helikoptert és repülőt (no nem a játék legelején persze), de a legüdvözlendőbb újítás mégis a motorok implementálása. Motorozni ugyanis egész egyszerűen fantasztikus érzés. Négy fajtájuk közül választhatunk: a Faggio kódnevű robogó, a Sanchez névre keresztelt crossmotor, a PCJ-600-nak becézett speed-bike, valamint a Freeway névre hallgató chopper (ennek van egy speciálisan festett alfajtája is, az Angel) áll majd rendelkezésünkre. Mindegyik motor másképp viselkedik – személyes kedvencem a PCJ 600 volt. Órákig el tudtam szórakozni azzal, hogy a kis piros motorommal száguldozok fel és alá, a testsúly előre döntésével befékezve egykerekezek (az első keréken!) vagy hátradőlve százötvennél kiemelem a motort. A motorbicajok egyetlen hátránya, hogy rettenetesen nagyokat lehet velük zakózni, ez pedig néha nem kevés életerőpontunkba kerül. Azért repülni is jó dolog: az előző rész Dodo-s bénázá-

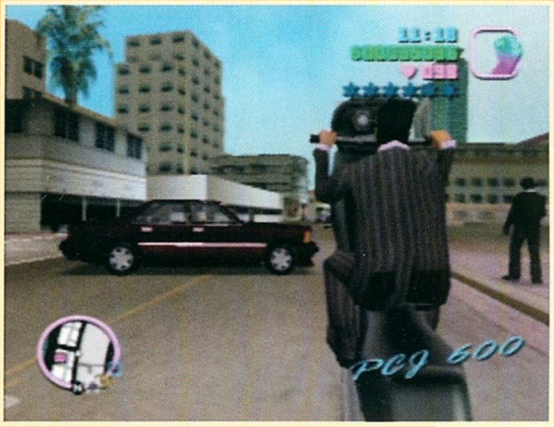


A BŰN ÉDES CSÁBÍTÁSA









sa után végre igazi légijárművekkel fedezhetjük fel a város felsőbb régióit – sőt, a játékot kipörgetők (vagy a száz darab rejtett csomagot – igen, azok is vannak ismét – gyorsan begyűjtők) a gépágyúval-rakétával felszerelt Hunternek hála még fegyveres harcot is vívhatnak a levegőből.



ÚJ VÁROS – ÚJ KIHÍVÁSOK

Elég egy hétvége a Vice City társaságában ahhoz, hogy megnyugodjunk: nem lettünk átverve. A VC felvonultat annyi újdonságot, amennyi bőven megéri a játék árát. Kezdjük rögtön a grafikával: a GTA3 képfrissítésével helyenként komoly problémák voltak – itt nem tapasztalunk ilyesmit, még a nagyobb hirigek esetén sem. Tessék kikapcsolni az options menüben a „trailst" (ez a mozgáskor keletkező elmosott kontúrokért felel – szerintem nem javít semmit a vizuális megjelenítésen), és akkor nem lesz semmi probléma, a játék röccenésmentesen fut. A látótávolságot láthatóan megnövelték, a kocsik klassz csillogás-effektet kaptak – egyszóval minden nagyon rendben van. Talán csak az animációkat lehet kritikus szóval illetni: Tommy mozgása nem olyan stílusos, mint a GTA3 protagonistájáé volt, és a női karakterek állandó csípőriszálása is furcsa kicsit – úgy néznek ki, mint ha komoly gerincferdülésben szenvednének.

A tartalmi újítások még jelentősebbek. Elsősorban azt érdemes megemlíteni, hogy a játékban igen nagy szerepet kapott a pénz. A GTA3-ban kaptunk lóvét, de különösebb jelentősége nem volt, maximum fegyvereket és cuccokat vásárolhattunk belőle. A Vice Cityben a pénz az Isten. A játék elején egy darab alvó/mentőhellyel rendelkezünk, garázsunk sincsen – automatikusan nem is kapunk soha, mindent úgy kell megvásárolni. Itt köszön be az ingatlanvásárlás intézménye. Az ingatlanok egyik fajtája csak savepontként szolgál, a jobbakban/drágábbakban garázs is van (néha nem is egy), a magasabb épületekhez helikopter dukál, míg a kiemelt helyzetben lévő kulcsingatlanok, az asettek (ilyen például a filmstúdió, a hajógyár, a nyomda és még van jó néhány) pedig még napi szinten pénzt is termelnek nekünk – ezek a történet alakulásában is jelentős szerepet játszanak, több saját küldetés kapcsolódik hozzájuk.

Az ingatlanok megvásárláshoz rengeteg pénz kell! A szokásos módszereken (küldetések teljesítése, taxizás) kívül még számtalan módon juthatunk ropogós zöldhasúakhoz: üzleteket rabolhatunk ki, pizzát szállíthatunk, vagy akrobatikus mutatványokat végezhetünk a motorral – mindenből csordogál a finom kis lé. Az előző rész kizárólag autókra korlátozódó rádió-távirányítású aljátékai is jelentősen kibővültek: most már akár RC helikoptert, autót vagy repülőt is irányíthatunk, sőt a minihelikopter mégy egy küldetésben is jelentős szerepet játszik Remek aljátékokra nyílik lehetőség a crosspályán, vagy a nyugati sziget északi csücskében elterülő stadionban is: itt különféle autó/motorverseny variációkkal komoly nyereményekhez juthatunk – néhány jármű például csak így szerezhető meg.

Missziókból is rengeteg van, összesen közel száz. A küldetések hozzák a megszokott GTA-minőséget, van köztük néhány nagyon poénos darab (nem láttam még olyan embert, akinek a „Sir, yes Sir!" első öt percében ne húzódott volna mosolyra a szája) meg néhány könnyfakasztóan nehéz is. Harcolni most is sokat fogunk (a fegyverválaszték alaposan kibővült – a chainsaw és a minigun uralkodik), de az új, gombnyomásra automatice a legközelebbi ellenfélre fókuszáló célzási rendszernek hála most sokkal könnyebb dolgunk lesz – el lehet felejteni a GTA3 random kaszálásait.

GTA EIGHTIES STYLE

„És mi a helyzet a hangulattal?" – kérdezheti a nyájas olvasó a sok játékmenetbeli újítás olvastán. A hangulat teljesen rendben van, sőt, ha lehet, akkor még jobb, mint korábban. A Vice City valami kegyetlenül jól össze van rakva, és ezt most pozitív értelemben tessék érteni. Főhősünk végre beszél (Ray Liotta adja a hangját), a párbeszédek pörgősek, a karakterek egyediek (Ricardo Diaz szenzációs – az állandóan durván káromkodó és maga körül idegesen törő-zúzó kopaszodó bűnbáró külön játékot érdemelne), és a történetben is van annyi szufla, hogy a vége felé sem válik unalmassá. A Rockstar North hatalmasat merített a nyolcvanas évek filmterméséből – a két legszembetűnőbb forrás a Miami Vice és a Scarface voltak.

Ott vannak aztán a rádiócsatornák. Minden idők legjobban összeválogatott játék soundtrackje, emberek! Slayer, Nena, Kate Bush, Foreigner, Tears for Fears, The Cult, Run DMC, Lionel Ritchie, Megadeth – soroljam még? Aki hozzám hasonlóan észnél volt már a nyolcvanas években, az kapásból padlót fog, már csak a nevek láttán is. A rádióadásokat vezető DJ-k sem lettek normálisabbak. (Hogy is lettek volna – ez előzmény, Lazlow komát például a játék végén rúgják ki a VRocktól, és kerül át a Chatterboxba), eszméletlen dumákat hallhatunk tőlük, az Evacuator 2: Exploder reklámon például még sokadszor is hasfájósra röhögtem magamat.

„Oszt hibái vannak-e ?" – szólal meg ismét a nyájas olvasó. Vannak, persze hogy vannak, igaz, nem túl sok. A fentebb már emlegetett animációs hiányosságokon kívül leginkább azt lehetne negatívumként felhozni, hogy a játék túl hamar kitárulkozik előttünk, és a történet harmadánál szinte mindent megmutat önmagából. A statisztikák (amik most is minden részletre kiterjedők) szerint még alig járunk tizenöt százaléknál, és máris megnyíltak a hidak, szabadon kóricálhatunk az egész városban, helikoptert szerezhetünk magunknak (még drága búvóhelyet sem kell vásárolni hozzá – lehet lopni a rendőrség tetejéről), lángszórózhatunk, rakétavetőzhetünk, minigunos rampage missziókban tombolhatunk – egyszóval megismerhetünk szinte minden lényeges dolgot, ami a játék fel tud mutatni. Lehet, hogy ez sokaknak bejön majd, de én jobban szeretem, ha az első randin nem visszük rögtön dűlőre a dolgot, hanem várunk még egy kicsit, és apránként kapjuk meg, amit szeretnénk (Dehonnem' nem szeretem, de olyan jól illet ide :)







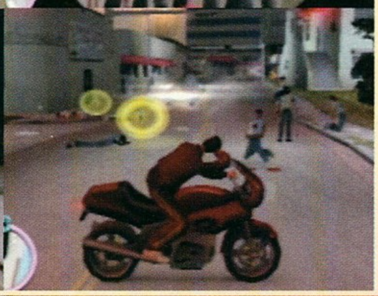












TESZT

A Vice City olyan, mint egy gondosan kikevert koktél: elég lenne egyetlen komponenst kivenni belőle, és máris fogyaszthatatlan lenne az egész. Szerencsére ezt a mostani italt mesterek keverték, és kitűnőre sikeredett. Ritkán szoktam egy játék recenziójának a végére azt írni, hogy mindenkinek kötelezően kipróbálandó darab, de most megteszem. A lenti 9.5 pont nem a hibák túlértékelése miatt került oda – egyszerűen csak hagyok helyet a következő GTA-nak!

Liquid

(Liquid értékelőjébe kicsit belejavítottam – hiába, ez a „felsőbb hatalom" kiváltsága! Kollégám ugyanis „jót" adott a szavatosságra. Szerintem az a game, ami hetekig odaszögezi a játékost a TV elé, simán megérdemli a „kiválót". A játszhatóságot „kiválóra" vette, én ezt lenyomtam „jóra" – szívem szerint az „elmegy" lenne a megfelelő... Az a szerencsétlen, rendszerint halállal végződő ricegés/kínlódás/kamerakapkodás/animáció bezavarodás, amit a game tömegjeleneteknél – közelharc során, ha mondjuk hirtelen menekülni akarsz – végez KIAKASZTÓ. Szigorúan SZERINTEM, persze... Martin)

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

TAKE 2/ROCKSTAR NORTH

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (895KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szinte páratlan hangulat
× túl hamar megnyílik minden

9.5 pont



Kevés olyan programot tudok mondani az Ubi Soft kiadótól, ami igazán tetszett volna az elmúlt években. Sőt...annyira kevés volt ezekből, hogy már egyenesen irtóztam, amikor a cég nevét láttam felvillanni egy-egy játék elején. Ráadásul úgy vettem észre, hogy ezzel nem csak én vagyok így, hanem még sokan mások is. Szóval, a lényegre térve... Van egy Tom Clancy nevű úriember, aki sok mindent látott már a világban, sok mindent megélt már, és nem utolsó sorban sok mindent köszönhetünk is neki. Ő az, akinek a regényeiből olyan filmek kerültek a mozikba, mint a Férfias játékok, vagy a Vadászat a Vörös Októberre. Ha ez még nem lenne elég, akkor elárulom a legfontosabbat is vele kapcsolatban. Amennyiben ő nem létezne, nem lenne a világhírű Rainbow Six sorozat sem, ami köztudottan a legjobb taktikai kommandós játék, de a Ghost Recont is elfelejthetnénk személyének hiányában. Ezeket a programokat mind az ő segítségével gyártották le, rengeteg szakmai tanácsot és ötletet köszönhetünk neki. A munka jórészét pedig a Red Storm brigádja végezte el, ezért nekik is ezer hála.

Hogy mi köze ennek az Ubi-hoz? Az, hogy a hőn szeretett kiadó jelenteti meg a megemlített játékokat. Szerintem az éves bevételük fele ezeknek az úgynevezett taktikai shootereknek köszönhető. Na...lassan elérkezünk a lényeghez... Nemrég mutatták be a hazai mozikban a Rettegés arénája című új Clancy filmet, ami igen jól sikerült és rögtön utána bejelentette a szoftvergyártó cég, hogy a rajongók készülhetnek az adaptációra, méghozzá számítógépen, és PS2-n. Nagy volt az öröm, bár azért szárnyra kaptak olyan hírek is, hogy ez a program valamivel egyszerűbb lesz, mint a többi kommandós cucc, mivel a film kapcsán nagyobb közönséghez szól. Nem baj, gondoltuk...ha fele annyira adrenalin-növelő lesz, mint az R6, akkor már nagyon jó lesz nekünk. A The Sum Of All Fears pedig végre megjelent...és vagyok olyan szerencsés, hogy én tesztelhetem. Yiippiee!

FEGYVEREKET BEÉLESÍTENI, HANGTOMPÍTÓT FELSZERELNI!

Már a bevezető filmecskénél tapasztalhatjuk a megszokott formát, ahogy a történetet gyorsan felvázolják előttünk. A jövőben egyre nagyobb méreteket ölt a terrorizmus, veszélyes fegyverek tűnnek el, bla-bla. Nem valami érdekfeszítő, de sebaj, mert korábban sem volt másképpen. Az akción van a hangsúly. A menüben van tréning, történetes mód, valamint Quickmód, amiben a már korábban megnyitott (történetes módban...persze) pályákra juthatunk be. Az opciók között átállíthatunk mindent, érdemes nézelődni itt-ott, mert fontos dolgokat szabhatunk meg. Lehet automata célzást kérni, ilyenkor, ha egy terrorista elénk kerül, magától rámegy a célkereszt, vagy ki-be kapcsolhatjuk az úgynevezett Heart Beat Sensor-t, amivel érzékeljük, hogy hol posztolnak az őrök. Szóval van sok lehetőség, amivel megkönnyíthetjük, vagy megnehezíthetjük a későbbiekben átélendő kalandjainkat. Új játék indításával kiválaszthatjuk a nekünk tetsző nehézségi fokozatot, itt érdemes bekapcsolni a játék közbeni mentés lehetőségét (In-Game Saves), aztán pedig választhatunk fegyvert, megtekinthetjük a küldetést, és a csapatunkat, majd pedig nekiindulhatunk a feladat végrehajtásának. Az elődökkel ellentétben itt nem szólhatunk bele mindenbe, a fegyverek tárháza pedig elég kicsinyke, ezért nem is nagyon kell a pályák előtti dolgokkal foglalkozni. A fegyverek közül érdemes az M4-es csomagocskát választani és annyi. Lesz még egy revolverünk, gránátunk és a „szívzörej érzékelőnk".

Az irányítás alapjai teljesen megegyeznek az FPS stílusával, csak kevés eltérés van. Az irányításhoz és a nézelődéshez az analóg karok kellenek, az R1 a tüzelés, az R2 az újratöltés, az L2 a guggolás és az L1 a fegyverváltás. A le és fel nyilakkal közelíthetünk, távolíthatunk, az oldalsó nyilak hatására pedig kikémlelhetünk a sarkok mögül. A Háromszöggel az éjjellátónkat kapcsolhatjuk be, a Négyzettel beállíthatjuk a fegyver szórását, a Körrel válthatunk a csapattagok között, valamint az X az akciógomb, amivel az ajtókat nyithatjuk és a tárgyakat (számítógép, megszerzendő akták, stb...) vehetjük igénybe. A Start menüjében van egy fontos opció, mégpedig a Quick Save és a Quick Load. Előbbivel menthetünk bárhol a pálya alatt, utóbbival pedig elhalálozáskor betölthetjük az előbb elért mentést. Két fontos dolog van ezzel kapcsolatban. Az első, hogy ha kikapcsolod a géped, elveszett a mentés, mert a kártya csak a pálya végi mentést tekinti érvényesnek. A második pedig, hogy vigyázz, nehogy ments betöltés helyett, mert kellemetlen tud lenni, ha éppen elhalálozol és idegből nyomsz rá a mentésre! A képernyő bal alsó sarkában az embereid életerejét láthatod (narancssárga: rendben, sárga: sebesült, piros: meghalt...), középen egy térképet, amin az ideális útvonal mellett az ellenfeleket is megtekintheted, valamint a jobb oldalon a fegyvered, annak töltényszáma, felül a sarokban pedig a közelítés és távolítás olvasható le. Nagyjából ennyi mondható el érdemlegesként.



A feladatok egyszerűek...juss be, lopd el ezt, mentsd meg azt, kapcsold ki amazt, likvidálj mindenkit, ments meg mindenkit. Nagyon nem is tudok tanácsokat adni, mert egyértelmű az egész. Haladj lassan, jól nézz körbe, minden nagyobb tűzpárbaj után ments és próbálj meg az ellenség fejére célozni, mert azt valamiért egyik terrorista sem szereti...:-). Ja, igen...figyeld a lőszered is, és ha már csak pár töltény van hátra, akkor inkább tölts manuálisan, mert az üresen kattogó fegyver elég rossz élmény egy kisebb csapat őrrel szemben.



R6 LIGHT

Hát igen...meglátszik, hogy a Sum a nagyobb közönséghez szól. Az egy dolog, hogy nem lehet útvonalat tervezni és csapatot összerakni, de a fegyverek ilyen fokú hiánya és az, hogy még a másik csapatok fölött sem veheted át az irányítást...az kicsit kiábrándító. A mesterséges intelligencia is gyenge lett egy kicsit, még nehéz fokozaton sem nagyon tudnak ártani az ellenséges katonák, valamint a társaink is csak szerencsétlenkednek időnként. A pályák száma kevés szerintem, egy délután alatt végig lehet vinni a játékot, bár utána is élvezetes, de azért...szóval kevés...és többjátékos mód sincs. A grafika erős közepes, de eddig sem a gyönyörű megvalósítás miatt szerettük a Clancy/Storm programokat, hanem a hangulat miatt. Most ez utóbbi egy kicsit megkopott, de azért egy kőkemény lövöldözős anyagnak elmegy, annak jó...a baj csak az, hogy tudom, kik készítették...és azt is, hogy ők ennél sokkal többre képesek... Kicsit tehát csalódtam a Sum-ban és a rajongók szintén fognak, de a tapasztalatlanabbak így is élvezik majd a durrogást. A veteránoknak pedig azt tudom csak ajánlani, hogy fogadják el így is a programot, tegyék nehéz fokozatra, kapcsolják ki az összes segítséget és érezzék, ahogy nő az adrenalin szintjük. Én így tudtam élvezni, bár azért hiányoztak az említett dolgok.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

TAKTIKAI MÉSZÁRSZÉK
THE SUM OF ALL FEARS™



THE SUM OF ALL FEARS

UBI SOFT/RED STORM

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (500KB)
analóg irányító (dual shock2)

✔ Tom Clancy játék ps2-n, a hangulat elég jó
✕ nagyon egyszerűsített változata az r6 sorozatnak

7 pont

TERMÉSZETJÁRÁS SZÁZNYOLCVANNAL

Nagy kedvvel fogadtam Martin felkérését a WRC2 tesztre, mivel az első rész (szerintem) a legjobb rally szimulátor volt a konzolok háza táján. Szépen nézett ki, könnyű volt a kezelése és elég sok sikerélményt adott a kemény munkától megfáradt, alulmotivált és inaktív agyam idegpályáinak. A folytatásról elég sok kép látott napvilágot az interneten, és a minőségük bizony egyre jobban felcsigázta várakozásomat, ami végre beteljesedett, s melléktermékeként most összevont tapasztalataimat olvashatjátok e game kapcsán. Érdekes volt amúgy a dolog, mivel mikor először betettem a játékot, valahogy nem igazán tetszett, kissé durvának láttam a tájat és szögletesnek a kocsit. Hümmögtem egy sort, majd levettem a polcról az addig meg sem nézett V-Rally3-mat, hogy összehasonlítási alapot nyerjek és bekalibráljam kényes ízlésem értékeit az objektív ismertetőhöz. Miután alig tudtam visszatartani gyomromat, nehogy a vacsit az emésztőcsatornám felső nyílásán adja vissza, gyorsan ki is szedtem szegényt a PS2-ből, és elgondolkoztam azon, hogy béta preview példány maradt-e nálam, vagy pedig a kóderek nem tudták, hogy mi az a Vblank szinkron. Ezt követte a Colin3 (lásd előző szám), de fél óra játék után az sem jött be valahogy; a kocsi még mindig mintha jégen csúszna mindig, ha nem aszfalt a pálya. Tortúrám végeztével visszatérve a tesztalanyhoz már teljesen más szemmel néztem azt, és nem tartom valószínűnek, hogy a közeljövőben más rallyval is fogok nyomulni ezek után. Ez most nem fikázás és lehet, hogy nektek a fent említett két másik játék jön be, de a WRC2-t mindenképpen ki kell próbálnotok, még ha megrögzött Colin rajongók vagytok is! A WRC2 mellett szól az a nem elhanyagolható tény is, miszerint ez az egyetlen hivatalosan licencelt és ezért az eredeti verseny sorozathoz leginkább hű szimulátor jelenleg.



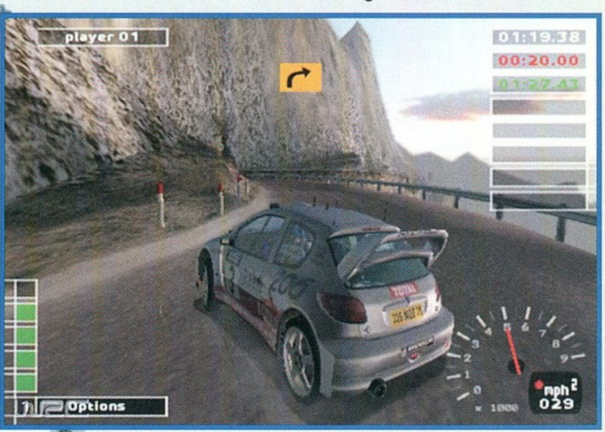


GYORS TÖLTÉS

Kezdjük hát talán az első rész legnagyobb hibájával, a töltögető életmód hosszadalmas mivoltával. Akkor még az ember elnéző volt ugyan, mondván, hogy tényleg hatalmas a terep, hagy töltse azokat az objecteket és textúrákat, de remélhetőleg a második rész valamivel gyorsabb lesz. Hát nem gyorsabb, hanem iszonyat gyors lett! Négy-öt másodperc és bent van akár egy 15 kilométeres szakasz is a memóriában mindenestül! Ez igen, még egy winchesterrel sem lenne számottevően gyorsabb a művelet; ez is azt bizonyítja, hogy vannak a programozók, és vannak azok, akik játékokat csinálnak játékosoknak. A töltési sebesség növekedése persze nem az egyetlen pozitív változás, mert például az autók poligonszámát is feltornázták az átlag nyolcezerről húszezerre, de javították a fizikán és a környezeten is. A játékmódok az eredeti WRC mellett (benne a német sorozattal) többek között még egyénileg összeállított (custom) rallyt és bajnokságot is kínálnak, valamint egy challenge részt, ahol a megnyert kódokkal különféle titkos dolgokat nyithatunk meg. Persze Dzson egyből a WRC részbe ugrott, novice fokozatban és ugyanúgy szinte egyből végigfutott rajta, mint az első részben, tehát vélhetően nem lesz gond a kezdőknek sem ezt teljesíteni. A professional már nehezebb és itt be vannak kapcsolva a büntetések (szerviz időtúllépés, pálya elhagyás vagy kanyar levágás esetén), a sérülés, verseny előtt mi is eszközölhetünk beállításokat a járgányunkon (automata beállítás is kérhető), több szakasz van országonként és megjelennek a 14-15Km-s pályák is (7:37-es időt mentem aszfalton!). Természetesen Driving Force USB vagy Speedster2 hagyományos kormány erősen ajánlott az élethűség kedvéért.

GRAFIKA

„Grafika, grafika, te csodás! Csupa szín, csupa fény, ragyogás!" – énekli valahogy a nóta, és emlékszem, hogy a WRC készítésénél is a fő hangsúly a hatalmas, belátható terepen volt leginkább. A folytatásban sincs másként, mint arról a pálya betöltése utáni helikopter nézetes végigjárás is tanúbizonyságot tesz. A környezet hatalmas, de ennek ellenére berángatás egy szál se és a távoli hegyek körvonalainak kirajzolása is olyan minimális, hogy még én sem tudok belekötni (ami azért nagy szó). Ez eddig a legélethűbben felépített poligon tájék a GT3 óta! A hegyoldal hegyoldalnak látszik, a szavanna szavannának, a havas Svéd vagy Monacói világ pedig annak, ami. A fák fa alakúak és a sziklákon valódi szikla hatású keltő, szuper élethű textúra feszül. A valódi arányokra pedig akkor figyelhetünk fel, amikor a visszajátszásban a helikopteres kamera elkezd kizoomolni egészen addig, amíg a kocsi már alig látszik, majd vissza! Ezt nevezem én programozástechnikának, meglátszik a fiúkon az Amigák mellett felszedett multiprocesszoros kód jótékony hatása, az biztos! Az élethűséghet leginkább azzal érték el, hogy minden nagyon aprólékosan van megvilágítva vagy árnyékolva, akárcsak a valódi természetben. Nagy pozitívum, hogy használják a támogatott kamera mélység élesség effektet verseny közben is, és ettől a térhatás olyan mértékű lett, hogy az ember szinte szédül, amikor lefelé megy a hegyi szerpentineken. Speciális effektnek számíthat még az eső (iránytól függő intenzitással áztatja a kamerát), a hó, az erdei pára és természetesen az éjszakai versenyek vibráló speciális reflektorainak a fénye. A kocsi kerekeinek a porolása sajnos csak a kenyai és ausztrál rallykon volt kielégítő, ez a Colin3-ban mindenképpen jobban sikerült. Autónk kapott valós környezeti tükröződést is, de ennek megléte szinte észrevehetetlen, legjobban a visszajátszásban látszik az autó oldala melletti kamerából, az első kerekek mögötti részén a kasztninak. Pilóta is van ám, bizony! Eredeti, licencelt versenyzők és mellette a mitfahrer (nem tudom magyarul :), csak sajnos a pislogás meg a szájmozgás még mindig nem volt benne az összegben, akárcsak a fejek dinamikusabb reagálása az útviszonyokra (ebben is jobb a Colin). De ezek úgyis csak sallangok, a lényeg az, hogy tényleg nagyon szép lett a játék!



VÉGSZÓ

Hogy ne legyen cikk fanyalgás nélkül, valami plusz jól jött volna, mert az ég is csak egy statikus háttérkép, 3D-s felhők nélkül. Az extrák kimerülnek a néha felreppenő madárcsapatban, nagyon hiányoznak a pályára berohangáló emberek, állatok (elég lenne látni, nem kéne tábla a nyakába, hogy: „Zsiráf, él Kenyában, az etetése szigorúan tilos"), vagy valami élet az út mellett, a néha egy helyben megforduló nézőkön kívül. A két játékos osztott képernyős mód profi, semmi frame drop (berángatás) vagy nagyobb pop-up. A kezelés jó és a visszajátszások alapján élethű is, mint egyetlen viszonyítási alap (nem vezettem még eredeti WRC kocsit). Talán a törésében lehetett volna szigorítani, de lehet, hogy a játszhatóság volt a fő szempont, na meg ez amúgy sem valami roncsderby. Kormányhoz hát, és 3, 2, 1, start!

Dzson McRae





WRC 2 EXTREME	
SONY	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (1504KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ az első rész szuper folytatása
✗ kevés újdonsággal

9.5 pont

the Getaway

„A legnagyszerűbb dolgok észrevétlenül történnek” – olvasható egy '83-as keltezésű Graffiti kézikönyv alig észrevehető szegletében. A munkásságának közvetlen előzményeit vizsgáló Quentin Tarantino alighanem egyet is értene e megfigyeléssel – végtére is valószínűtlen, hogy az évekkel ezelőtt még videotékában tespedő, chipset s filmszemeteket halomra habzsoló eladócsóka különösebb célzatossággal hódolt volna a fenti tevékenységeknek. Igen ám, de a 89724387-edik „műalkotás” megtekintése után olyan szinten s fokon lett tele unikumszámba menő burája, hogy még a chilis-taccos is megállt a szájában – persze csak egy pillanatra. Quentin rádöbbent: ezeknél a filmeknél sokkal jobbat lehet, sokkal jobbat KELL csinálni. A felismerést követően meg is írja a korai kilencvenes évek meghatározó jelentőségűnek bizonyuló forgatókönyvét, mely nyomán megszületik kultuszt/világhisztériát/halmódra tátogó kritikusokat provokáló alapvetése, Pulp Fiction – Ponyvaregény – címen. Tarantino gengsztereket, méghozzá gondolatokkal, érzelmekkel, történetekkel s mindennapokkal bíró gengsztereket mutat be. Idő s tér szintjén értendő kötöttségeket nem ismer, mersze s leleménye van szabadon ugrálni egy alapvetően több szálon futtatott cselekményszerkezet rövidebb-hosszabb történetei között. Meg minden. A filmet vélhetően látta mindenki, így annak további bolygatása helyett megvizsgáljuk, milyen hatásokat gyakorolt az a filmiparra. Ujjal mutogatós példák helyett – melyek egyébiránt szép számmal akadnak – ugrunk egy jó nagyot, egészen 1998-ig. Guy Ritchie ebben az évben rendezi meg a Ravasz, az Agy, és Két Füstölgő Puskacső címen nyomuló alkotását, mely tucatnyi londoni jómadár viszontagságoktól nem minden szempontból mentes históriáját beszéli el. Guy Ritchie filmje mesteri módon adózik a Tarantino örökségnek, egyúttal kézzelfogható képet fest az ábrázolt londoni alvilágról is. Kult filmmé lesz, Hollywood sietősen gyárt is egy remake-et, Blöff címen. Úgy hírlik, a főszerepre Nemcsák „Vágássy” Károly is pályázott, ám a casting alosztály választása végül mégiscsak Brad „Hetedik” Pittre esett. Sok(k) lesz a duma, így újabb ugrás jön. Létezik egy Team Soho nevű, brit illetőségű fejlesztőcsapat, kik fejükbe vették: konzol platformon ábrázolják Guy Ritchie ármányos birodalmát, sőt – amúgy Két Füstölgő Puskacső alatt – még a konkurenciának is bemutatnak, de két kézzel ám. Ó – valóban?





„ – ÚGY HÍVJÁK, REGGIE HAMMOND!”

Első főhősünk neve ugyan nem Reggie, de Hammond a javából. Aligha véletlen választás ez, a vezetéknév minden bizonnyal az Eddie Murphy által megformált figura – 48 óra – előtti tisztelgésnek tudható be. Hammond bankrabló volt. A legjobb. A legjobbak legjobbja, értsd ez alatt. Aztán jött a szerelem, a gyermekáldás, az aggódó ara aggódó szavai, mit lehet(ne) tenni? Ki lehetne szállni, például. Hammond el is határozza, hogy jó útra tér, felhagy a bankrablói tevékenységgel, megteremtendő a legális alapokon nyugvó, esszenciális „london-idillt” családja számára. Az alvilágnak persze esze ágában sincs lemondania egy ilyen kaliberű profiról – mindezt a helyi „kvázikingpin”, Jolston próbálja megértetni Hammonddal, ám a feladattal megbízott amatőr „magyarázó-különítmény” sikeresen lő túl a célon. Nem elég, hogy az eredeti terv nyomán elrabolják Hammond kisfiát, ám – merő dőreségből – meggyilkolják feleségét is. Hammond velünk együtt kényszerül végignézni a megrázó képsorokat, majd haldokló felesége mellé térdel. A szerencsétlenül járt nőlénytől ennyire telik csupán: „Hozd vissza a fiunkat...ööee”, majd exitál. Hammond Max Payne féle bekattanást, míg a játék középkategóriás járművet prezentál, s lőn Feketeség a mézédes vendetta ártó kebelén. Hölgyeim és Uraim – indulunk!

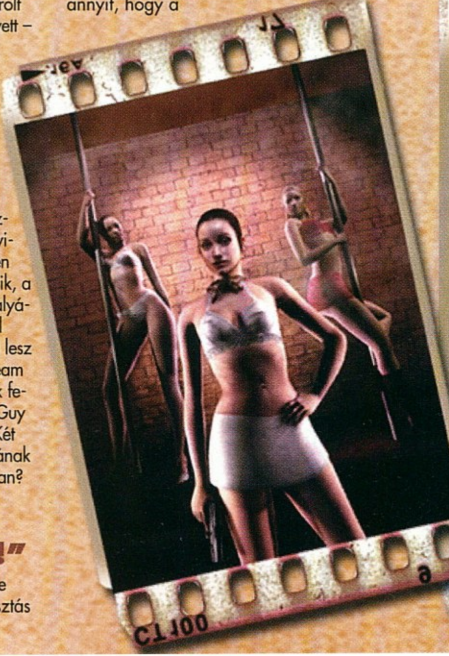
ÚTRAVALÓ

A Team Soho alkotói London lelkének lemodellezését vállalták magukra, amúgy a napjainkban szinte már klasszicistának mondható, Driver/GTA3-féle felfogásban s kivitelben. Érdekesség, hogy a létrehozók csak s kizárólag digitalizált fotók segítségével végezték a textúrázást, így a játékvilág gyanánt ábrázolt London egész hihető színvonal jegyében képzi bemutatódás tárgyát. A személygépjárművek irányítása első nekifutásra szokatlannak tűnhet – ez mind attól van, hogy az egyszeri játékos hajlamos padlóra küldeni a gázpedált, holott erre nem minden esetben van szükség. Elöljáróban annyit, hogy a

LONDONT BONTOM

Getaway-ben ábrázolt gépjárművek, sőt a rendőrség is egész következetesen viselkednek. Ergo ha olyan módon és sebességgel veszünk részt a londoni közlekedésben, melyet real-life alapon is vállalhatónak vélnénk, úgy nincs különösebb félnivalónk a rend őreitől. Már amennyiben nem kergetnek minket már alapkiszerelésben is vagy ők, avagy valamely ránk vadászó briganti csoportosulás – róluk azonban később. A játék során így is domináns száguldás lesz jellemző közlekedési alaphangoltságunkra, ám hangsúlyoznám: „békeidőben” nyomni neki nem minden esetben célszerű, mert ezzel pillanatok alatt magunkra haragítjuk a zsalugátereket. Mielőtt még beletenyerelnénk az aktuál gameplaybe, vissza még kicsit az autók irányításához – azt ugyanis sokan, sokféleképpen fikázzák, érzésem szerint érdemtelenül. Nehéz vajon két analóg kar segítségével úton tartani egy autót? Az első két percben igenis az. Aztán elkerülhetetlenül ráérzel, s a világ legegyszerűbb dolgának tűnik már. A Getaway rengeteg autót kínál használatra, melyek viselkedése, sebessége s úttartása elvárhatóan típusonként változik. Nem lehet panaszunk a sérülésmodellre sem, közutakon való debütálástól összegyűrt joghurtos dobozig minden egyes, autókat illető „evolúciós fázis” ismert a szer előtt. Értékeltem, hogy autóink egészségi állapota nem konstans. Értsd ez alatt: felforrt hűtővíz mellett már csak a hülye urak és az ámokfutók préselnék a gázpedált a való életben. Felforrt hűtővíznél ugyanis előbb-utóbb megadja magát a cuccos, mely törvényszerűség, végre le is modelleztetik a Getawayben. Midtown Madness, GTA széria? Felforrt hűtővíz? Á, mit nekem az, nyomom tovább, mint állatka. A Getaway autói azonban már hatalmasakat csuklanak ilyen állapotban – aztán csakhamar már kartellgázt okádnak, sőt van úgy, hogy ki is gyulladnak. Ilyenkor egy másodpercünk van, hogy elhagyjuk a fedélzetet – különben lesz fincsi (?) húsos pirítós, véresen, plazmában, konzerv kivitelben.







VIZU-ÁLSZ?!







A játék két megközelítést ismer, s elegyít: autós, illetve gyalogos missziókat. Utóbbiak kapcsán már aprólékosan kidolgozott belső területeken is megfordulhatunk, sőt – ez ellen nem sokat tehetünk – meg is fordulunk. A Team Soho főbb célkitűzése olyan program kifejlesztése volt, mely minden egyes pillanata filmként élhető meg mind játékos, mind szemlélő számára. A digitalizált textúrák hasznosításával sikerrel megalapozták mindezt, ám a használó szívesen konstatálná az ezt szorgalmazó, további megoldásokat is. Ezek közül a legjelentősebb, hogy – vigyázat, a mondat harap! – a Getaway csak s kizárólag vizuális eszközökkel informálja a játékost. A képernyőt ezúttal nem piszkítja tájékoztatópanel, buzgón villogó, monumentális nyíl, avagy egészségi állapotunkat jelző csíkocska. Ehelyett egy vesére kapott sörét után emberkénk tántorgásba fog, míg egy újabb lövés hatására már szánalmat keltően kénytelen bevonszolni magát egy sikátor jótékony takarásába. Egyszóval érezhető és látható, meddig bírja még – jóllehet ez relatív. Hogy miért is lehet relatív, arról később szólunk. Autóban ülve az irányjelzőlámpák villogása révén kapunk tájékoztatást a célobjektumhoz vezető útirányról – spoiler: arra kell menni, amerre a pilács villog! Amit még tudni kell a modellről: amennyiben karakterünk bekapcsolja a vészvillogókat, megérkeztünk. A Getaway két főszereplőt, főszereplőként 12-12 missziót, s így két, egymásba kapcsolódó sztorit kínál. Ez bizony nem kevés, sőt, a létrehozók hatékony módon adóznak a Tarantino eszmének is – első ízben ő döbbent rá micsoda izgalmak kerekedhetnek, ha a néző nem csupán a lelövő, ám a lelőtt személyiségét/történetét is megismerheti. A Getaway hasonló nyomvonalon haladván szövi az egyébként egész hihető sztorit, melybe majd jól bele is bonyolódunk.





ELVIS PRESLEY, VAGY MEGYÜNK GYALOG?

A játék eleddig nem látott s tapasztalt módon szimulálja a tűzharcokat. Ebből következően elkerülhetetlenül lesznek s vannak, akik hangosan anyázzák. Ezek a mérsékelt intelligenciával bíró személyek képtelenek felismerni, hogy a Getaway alapvetően játék. Játék, melynek mersze van sajátos szabályok/keretek nyomán mutatni be egy olyan tűzharc modellt, melyet minden további nélkül a valaha keltezett leggyilkosabb nem is rajzolgat LSD tripből visszamaradt célkereszteket a játéktérre, így a karakter fegyverének csövével leszünk kénytelenek célozni. Ilyenkor az egész test irányításának helyét Hammond és Carter kezeinek (!) irányítása váltja fel. Nem szidhatunk senkit magunkon túl, oda s akkor lőnek, ahová s amikor mondjuk nekik. Mindehhez be kell lépnünk célzó üzemmódba, mely során a kamera az aktuális főhős jobb válla felé pozícionál. Az analóg karral így az előttünk álló terület minden egyes szegletét becélozhatjuk, mehet a direkt ólompótlás. Mint látni fogjuk, az autoaim vitális jelentőségű eszköz. Tegyük fel, hogy egy szobából ketten jönnek ránk. A kar segítségével jellemző módon csupán egészen kimért tempóban deklarálhatjuk a tűz alá veendő területet, így míg az egyiket lelőnénk, a másikoldalról ránk törő gonosztevőnek esélye lenne megsebesítenie minket, még mielőtt ráfoghatnánk a bökő csövét. Autoaim: célzás közben egyszer-egyszer lenyomva azt Hammond és Carter 80%-os pontossággal tart rá a környező célpontokra, ciklikusan ugrálván végig a lehetséges veszélyforrásokat. Az autoaim felengedése után finomítjuk a célzást homlok tájékra, majd pukk. A fejlövés csaknem minden, megoldások közé sorolhatunk. A megszokott metódus szerint ugye arra lőnénk, amerre karakterünk buksija, s így a rendszerint mellékelt célkereszt kémleli a vidéket – tapasztalataim szerint lényegében azóta így megy ez, mióta Lara a Lara. Mi a helyzet itt? Nos, a Getaway egyfelől „nem-boss” kategóriás NPC azonnali halálát jelenti. Szemben a piacon lévő 3rd person karakterek nagyobb hányadával, a Getaway főhősei nem képesek egy helyben, mozdulatlan lábakkal forogni. Az álló helyzetben történő irányváltoztatás így megint csak az aiming mód meghívásával lehetséges, ahol a kamera pozicionálásával az óhajtott menetirányt is belőheted. Befigyel némi Metal Gear Solid örökség is: fal nem létezik, melyhez ne lapulhatnál hozzá. A sarkokról ki-kitörve, majd jótékony takarásukba visszabújván hatékony módon ritkíthatod a gonoszokat, sőt kihasználhatod a meglepetés erejét is. Külön kúlság, hogy a Getaway alkotói egyetlen pillanatra sem felejtették el, hogy játékot készítenek. Ha halomra lőtt karaktered kifolyásnak induló beleit kénytelen visszagyömöszölni szabad kezével annak default helyére, ne csüggedj – pihenj inkább! Függőleges felületek (spoiler: falak) mentén oldalirányba megállva főhősöd képes kifújni magát. Ilyenkor folyamatosan regenerálódik, egyúttal roppant könnyen meglephető. Pihenni így csak már biztosított területeken érdemes. Mikor újra max HP-ra került, automatikusan bedomborít mellre, egyúttal terepfelmérő tevékenységébe is belekezd. Vannak még a túszok: Hammond szerint fia élete többet ér pár stock járókelő nyomorúságos eleténél, így örömmel és hatékony módon ejt túszokat (gyk: élő pajzsokat). Céljukat tekintve két-három golyó felfogására szavatoltak, aztán karakterünk hajítja a már használhatatlan testet. Túszul ejteni különben gengsztereket is lehet, sőt esetenként kifejezetten javasolt is – pár szigorúbb bácsi pillanatok alatt intézhető így el. Nyakra fogsz, elszavalod szépen az „Igaz ember járta ösvény…” féle klasszikust, majd egyetlen halántéklövés segedelmével igazolod a kinyilatkoztatás tényszerű voltát.

AJÁNLHATÓ



A Getaway filmszerű játék, filmszerű történettel és játékmenettel. A felvonultatott, nagy részletesség jegyében kidolgozott belső területek hozzáférhetősége új ízekkel fűszerezi a GTA szériában már körvonalazott, ám a Getaway világához képest bohókásabb, komolytalanabb fiktív miliőt s annak lehetőségeit. Remek dolog, hogy a Getaway sosem ismétli önmagát – egy-egy újabb dramaturgiai csavarral hatékony módon éri el, hogy muszáj legyen, kelljen vele játszani. A 24 főbb, s számtalan alküldetésre felosztott cselekményszerkezetnek ezúttal a játékos is érdemi részesévé s élvezőjévé válik – az éra eddigi felhozatalához képest egyértelműen komolyabb, érettebb történeti támogatottság és harcrendszer magas színvonalon, méltó módon gondolja újra, sőt helyenként szembe is kacagja e játékforma már véglegesnek hitt (?) lehetőségeit.

Hogy ne érhesse szó a ház elejét, a végére azért rárúgok egyet: miért nem esteledik be soha?!

Roppant erős, roppant súlyos játék. Tarantino rajongók és London közlekedési kultúráját tanulmányozni kívánó játékos élete nélküle teljes – eleve nem lehet.

by GyZ



THE GETAWAY

SONY/TEAM SOHO

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (56KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ tucatnyi kitűnő ötlet, erős történet
× remek, ám szubminimált groove-ok zene gyanánt

8.5 pont

Bevallom, már nagyon régen vártam úgy játékot annyira, mint a Suikoden 3-at. Az első két rész meghatározó, hogy úgy mondjam maradandó élményt jelentett számomra az RPG játékok között, így mikor átvettem a szerkesztőségben a harmadik részt tartalmazó DVD-t, kitörő örömöt és szinte gyermeki lelkesedést éreztem. Mint a villám, úgy siettem haza, érdekes volt, hogy most vagy tízszer annyinak tűnt az egyébként másfélórás út. Áhítatosan helyeztem a lemezt a gépbe, bár azért motoszkált bennem némi kétség, mert hát ugye az elmúlt években sokat csalódtam már. De a S3-at nem lehetett elrontani! Ahhoz legalábbis valami katasztrófa kellett volna. Szerencsére ilyen nem történt, így felszabadultan kijelenthetem, hogy bizony a S3 nemcsak, hogy beváltotta a hozzáfűzött reményeimet, hanem bőven túl is szárnyalta azokat!

Milyen reményeket? Miért is vagyok ennyire lelkes? És egyáltalán mi is ez a Suikoden?

TRANSCENDING TIME

Nehéz kérdések ezek, melyekre nem lehet egyszerű, világos válaszokat adni. Leírhatnám most ide persze szárazon és egyértelműen a Suikoden sorozat történetét, azaz, hogy a különböző részek különböző földrészeken mikor is kerültek a boltok polcaira, de ettől most eltekintek. A Suikoden ugyanis jóval több, mint egy egyszerű RPG játéksorozat. Sokat gondolkoztam az eddigi részeken és beláttam, hogy egy olyan monumentális alkotással állok szemben, melyhez szinte kevésnek érzem magam. Túlságosan nagy alkotás ahhoz, hogy 14 ezer karakterben teljes képet adjak róla, mely alapján el tudjátok képzelni a sorozatot. Vannak olyan érzések, tapasztalatok, melyeket igazán jól nem lehet leírni, vagy elmesélni, ezeket egyszerűen át kell érezni. Legszívesebben én is most kiordítanám a nagyvilágba, hogy mennyire jó ez a sorozat, de hiába, mert addig ha valaki nem próbálja meg, nem is érezheti igazán, hogy milyen hihetetlen különleges dologról van szó. Eszembe jutott egy kisebb sztori, melyen keresztül talán sikerül jól megfogalmaznom a Suikoden sorozat értékét és jelentőségét.

Egyszer egy kedves és szeretetreméltó ismerősöm teljesen laikusként megkérte, ugyan meséljek már arról, hogy milyen játékokat is tesztelek én. Neki nem lehetett azt válaszolni, hogy „japán stílusú RPG", így kénytelen voltam hosszasan gondolkozni, hogy tulajdonképpen mihez is lehetne ezt a stílust hasonlítani. Végül azt feleltem, hogy interaktív fantasy regény, hisz ha belegondoltok, valóban az. Hasonlít egy kicsit az olvasásra, de a filmnézésre is, de mégis; egyik se igazán, hanem egy teljesen más műfaj. Azt viszont, hogy ez egy műfaj csak nagyon kevesen ismerték eddig fel, és ha mégis észrevették, még kevesebben vannak, akik jól is művelik ezt. Talán csak a Squaresoft játékai, és bár nem RPG, de Hideo Kojima MGS sorozata is ilyen. Ezek a „regények" valóban a legjobbak és kitűnően képviselik a műfaj sajátosságait, kihasználják a benne rejlő lehetőségeket. A Suikoden sorozatra nemcsak azt lehet mondani, hogy egy ilyen interaktív regény, hanem jóval több annál. A múlt számban adtam hangot azon véleményemnek, hogy sajnos a videojátékok között valószínűleg nem fog születni olyan monumentalitású munka, mint Tolkien életműve volt az irodalomban. Tévedtem. Valóban nem fog egy csapásra ilyen születni, mert ez folyamatosan születőben van, méghozzá a Suikoden sorozattal! Már az első résznél is érezhető volt, hogy itt valami nagyszabású dolog készül, de az csak második résznél tudatosult bennem, hogy mire megy ki a játék. Yoshitaka Murayama (a sorozat producere, rendezője és történetírója) és kicsiny csapata játékról játékra, lépésről lépésre felépít egy teljes világot, annak minden részével. Amilyen részletességgel és kidolgozottsággal teszik ezt, az már tényleg lassan csak Tolkien életművéhez hasonlítható... A fő történeten kívül szinte bele lehet veszni a részletekbe, olyannyira kidolgozott a sztori valamennyi epizódja! Ez részben annak (is) tudható be, hogy Murayama-szan már előre megírt egy történetet és ezt a sztorit játékosítja meg. Nem utólag illeszti hozzá a folytatást a megelőző részhez, ezért úgy érezzük, minden logikusabban van felépítve, nincsenek logikai bukfencek és megvan a részek között a hihetetlenül fontos kohézió. Talán ezért nem lehet a Suikoden sorozat részeit szétválasztani (én sem tudom ezt megtenni), sokkal inkább kezelhető egy nagy játékként. Érdekes, hogy végigjátszva a S2-őt, újra nekiálltam az első résznek, és megdöbbenve láttam, hogy mennyi jel utalt a másodikban bekövetkező eseményekre. Rengeteg olyan jelentéktelennek tűnő apróság volt beleágyazva a sztoriba, melyek csak utólag, a második rész ismeretében nyertek igazi értelemet. Ezt is leginkább az olvasáshoz tudnám hasonlítani. Elolvasol egy jó könyvet, de talán még jobban fogod élvezni másodjára, mert olyan dolgokat is felfedezel, amik fölött elsőre átsiklott a figyelmed. A S2 is tele volt apróságokkal, ezt most a S3 közben vettem csak észre – és akkor vajon mennyi észrevehetetlen apróság rejtőzik ebben az új részben, amit majd csak a negyedik epizód után fogunk felismerni?!

Egy Suikoden játékban soha nem az egész világot ismered meg, csak annak mindig egy kicsiny részét. Egész pontosan országokat. Ahogy haladsz előre a történetben, ugyan sokat hallhatsz más országokról, helyekről is, de ezeket nem lehet meglátogatni – legfeljebb majd valamelyik következő epizódban. Rendkívüli dolog, hogy ha az eddigi három Suikoden játék világtérképét a megfelelő helyen összeillesztenéd, akkor azok PASSZOLNÁNAK EGYMÁSHOZ! Ennek a részletességnek köszönhetően Japánban óriási kultusza alakult ki a sorozatnak. Megszámlálhatatlanul sok novella, kisregény, könyv jelent meg hozzá, melyeket még a Konami is elismer, és ezekből rajzolódnak ki igazán az apró, játékokban is felfedezhető momentumok. (Még két kiegészítő (gaiden) rész is megjelent. Sajnos hozzánk ezek közül egyik nem jutott el, pedig sok mindent megadnék, hogy megszerezhessem.)



ETERNAL LIFE

Persze badarság lenne azt hinni, hogy a Suikoden sorozat csak a történet miatt lett ennyire jó. Nem, a sztori csak egy eleme (igaz





A VÉGZETT 108 CSILLAGA

talán a legfontosabb) a teljes képnek. Sok olyan jó játék van, melyeket egy elem (jó a grafika, tetszik a zene, kellemes a hangulat) tesz kiválóvá. De kevés olyan van, melyeknek minden eleme kifogástalanra sikerül. A S3 ilyen játék! Az első és a legfontosabb kérdés a hangulathoz kapcsolódik, hisz a Suikoden sorozat mindig a legjobb volt ebben a tekintetben. Ami a legjobban izgatott a S3 megjelenése előtt, hogy nem fog-e a hangulat csorbulni. Az első két rész ugye klasszikus felülnézetes 2D-s RPG volt. Ennek a megoldásnak megvan a maga egyedi hangulata és bája. Nagyon kevés az olyan játék, mely ha 3D-s részt kap megőrzi addigi hangulatát, olyan meg szinte nincs is, ami még jobban is sikerül. Féltem is, mikor behelyeztem a lemezt a gépbe, ám akkor elindult az intro! Ebben még nem lenne semmi szokatlan, de ez a bevezető animáció egyszerűen fantasztikus! Minden képzeletemet felülmúlta. Egy DVD minőségű rajzfilmre gondoljatok, elképesztően szép zenével kombinálva! Ha manga illetve anime rajongó vagy nagyon fog tetszeni a film, de ha még Suikoden rajongó is, akkor szabályos audiovizuális orgazmusod lesz tőle, azt garantálom!

Az indulás tehát nagyszerű, a folytatás pedig egyenesen zseniális! Az S2-re jellemző volt, hogy megtartotta elődje pozitív tulajdonságait, de a sok-sok újdonsággal még tovább élezte a játék által nyújtható élvezetet. Kezdésnek rögtön betöltheted a S2-ből a mentett állásodat, így egy csomó mindent megőrizhetsz és áthozhatsz az előző részből. A legfőbb újítás azonban, a játékmenetben történt. Először is három főszereplő (Geddoe, Chris és Hugo) közül választhatsz a legelején, majd menet közben átválthatsz a másik kettőre is. Mind a három szereplő egy teljesen külön történetet kezd el, melynek egyetlen közös pontja van. Megtalálni a misztikus Flame Championt – a sztori helyszíne egyébként Grassland és Zexen, ami a City-State of Jowstontól (a S2 helyszíne)



nyugat, észak-nyugatra található. Érdekes, hogy a három főhős története több ponton keresztezi egymást, így nagyon érdekes látni bizonyos helyzeteket és eseményeket. A karakterek jelleme, sőt maga az egész monumentális sztori is jobban kikristályosodik ezáltal. Mikor átváltasz egyik szereplőről a másikra, úgy fogod magad érezni, mintha egy teljesen új játékot kezdenél el.





A sztori fejezetekre oszlik, összesen hármat kell megcsinálni szereplőnként. A karakterváltás is a fejezetek végén történik. Azt már csak érdekességképpen említem meg, hogy menet közben még három másik szereplőt is belehet hozni! Nekem most 50 óra játékidőm van. Megcsináltam mind a három főhős három fejezetét, behoztam még egy szereplőt (Thomas), vele is megcsináltam a szükséges két fejezetet. Van még hátra két fejezet, és a szereplőválasztásnál még két üres hely! Mindezt tetézi, hogy a utolsó két fejezetet csak egy szereplővel tudod megcsinálni, azaz ha Geddoe, Chris és Hugo közül valamelyiket kiválasztod, másikra már nem is térhetsz át. Gondolom nem árulok el nagy titkot, ha elmondom: érdemes mentett állást hagyni a 4. fejezet kiválasztása előtt és mindenkivel végigjátszani az utolsó kettőt! Szóval hosszú a játék és szinte elmondhatatlanu! élvezetessé teszi ez a fejezetekre és karakterekre osztott játékmenet a sztorit.

Igaz, hogy ez a játékmenetbeli változás nem teljesen új dolog, hisz a Wild Arms sorozatban is alkalmazták már, és Resident Evil 2 A-B sztorija is hasonló volt ehhez, de ilyen élvezetesre és profi módon megrendezve egyik játékban sem volt még.

Két fontos eleme is megvan a játéknak, melyek hozzájárulnak a remek hangulathoz. A grafikáról és a zenékről van szó! A 3D ellenére remekül sikerült azt a jellegzetes stílust folytatni, melyet már az előző részekben megszokhattunk. Minden szereplőről süt a manga jelleg, hiába vannak poligonokból. De nem csak a stílus, hanem a minőség is kiváló. Nem azt mondom, hogy jobb, mint a FFX, de hogy nekem jobban tetszett az biztos... A helyszínek látványosak és szépek, sőt akad egy-két különösen gyönyörű hely is. Nagyon tetszett, hogy mindegyik szereplőnek akár az arcáról letudod olvasni, hogy egy adott helyzetben mit érez. Ezt állítom, hogy jobba megcsinálták, mint a háromszor ennyi poligonból felépített FFX szereplőinél!

A kimagasló zene nélkül sokkal kevesebbet érne a játék. Az intro alatt hallható gyönyörű szám mellett az egész játék során fülbemászó dallamok szólnak, mondhatnám jellegzetes „suikodenes" számok. Ezt mondjuk elvártam a játéktól, hisz a Suikoden 2, a Tenchu első két része és a Wild Arms mellett a legszebb zenéjű PS1-es játék volt.





THE STORY NEVER ENDS

Az újdonságok mellett vannak azonban olyan dolgok, melyek nem változtak és a rajongók számára ismerősek lesznek, mások számára meg egyenesen megdöbbentőek. Először is tudnotok kell, mi is eredetileg a Suikoden. Egy kb. negyven kötetes kínai mitológiai történet, melyben 108 különleges csillagjegy kapott fontos szerepet. Ezt az alapot használta fel Yosihtaka Murayama. Így természetesen a S3-nak (hasonlóan az eddigiekhez) a legfőbb célja, hogy 108 szereplőt felvegyél! Ezt nem kötelező megtenni, de hangulatilag a legmeghatározóbb eleme a játéknak, és a megnyerésre is hatással van.

108 karakter! Gondoljatok csak bele! Jó, hogy az első két részben is ennyi volt, és néha már én is csak úgy beszélek erről, mint természetes dologról, mely hozzátarozik a Suikodenhez, de amikor elkezdem őket felvenni, akkor azért feleszmélek, hogy mekkora mennyiségről van szó! A szereplők többsége ráadásul beválasztható harcba, így ha összeszámolom, olyan 70-80 főből lehet kiszelektálni az ideális csapatot – persze majd csak a vége felé. Szerencsére nem redukálták az előző részekben már megszokott 6 fős csapatot, így kisebb tömegjelenetekben lehet részünk – sőt, még hetediknek egy kísérő (Support) karaktert is vihetsz. A harcosokon kívül a többi szereplő egyszerű boltos vagy más üzletek vezet a kastélyunkban.

Apropó kastély! A történet szerint most is kapsz majd egy ilyen központot, mely több funkciót betölt. Először is ugye ide gyűjtheted azt a temérdek szereplőt. Fantasztikus, hogy a vége felé már több mint 108 karakter fog mászkálni!

Nyilván most mindenki azt gondolja, hogy 108 jellegtelen szereplőről van szó. Hát nem! Többről van szó, mint 108 egyszerű 0-ákból és 1-esekből álló digitális halmazról. Mindenkinek önálló személyisége, karaktere és stílusa, de ami a legfontosabb története van. Kiemelném közülük Kiddet, akivel nyomoztathatunk a többiek után, így akár mindenkiről kisebb életrajzokat lehet begyűjteni, melyek számtalan érdekességet tartalmaznak. Egyébként is rengeteg titkos dolog és apró játék rejtőzik a prohramban, sokkal több, mint bármelyik RPG-ben! Lehet szerezni fürdőt (még játékokat is gyűjthetsz hozzá – pld . gumikacsa –, elég érdekes beszélgetések zajlanak ott a szereplők között), egy csomó aljátékot (lovaglás, többféle kártyázás, lottózás), milliónyi boltot, könyvtárat (itt a történelmet, meg még csomó mindent tanulmányozhatsz), szakácsot akinél főzhetsz, sőt még kertészt is! Utóbbinak a játék során összegyűjtött magokat adhatod oda, aki elveti őket és később ha visszatérsz hozzá, még a termést is átveheted, ami lehet gyógyítás, vagy egyszerű gyümölcs, zöldség, melyet Trade boltokban jó pénzért eladhatsz! Most nem hülyéskedek, ez tényleg benne van a játékban! A legjobb viszont a dráma-producer Nadir, akinél színházi előadásokat lehet rendezni! Természetesen a színészeket te választod ki a karaktereid közül. Éppen ezért ezt mindenkinek látnia kell, elég ha annyit mondok, én sírtam a röhögéstől – olyan darabokat és meséket lehet eljátszatni, mint a Rómeó és Júlia, A kis gyufaárus lány vagy a Tell Vilmos. Esetleg ki akarod élni a lakberendező énedet? Akkor gyűjtögess festményeket, szobrokat, vázákat, melyeket aztán a kastélyod különböző részen letehetsz, így téve esztétikusabbá a helyet. Úgy is el lehet játszani a játékkal órákat, hogy a kastélyban szórakozol, a történetben semmit nem mész előre. A FFVII és a Shenmue óta nem láttam még olyan programot, amiben ennyi aljáték és szórakozási lehetőség lett volna!

A harcról már eset szó, de azt még nem említettem, hogy háromféle változatát találod a játékban! Legtöbbször szimpla véletlenszerű harcokat vívhatsz, ez nem is szorul különösebb magyarázatra. A második fajta a csata, amikor hadseregeket irányíthatsz. A történet során megint nagy szerephez jut ugyanis a háború. Háborúban csapataidat irányítva kell elérned a megfelelő célt. Az a jó, hogy csatákban szintén válogathatsz össze egységeket, és általában az egységeid a már felvett 108 karakterből állíthatod össze, már csak ezért is érdemes gyűjtögetni az embereket. A harmadik típusú harc az úgynevezett Duel, azaz a párbaj. Ezt csak ketten vívják és ilyenkor csak három parancsot adhatsz ki. Az ütközet halálig megy.

LOVE NEVER DIES

A fentieket összefoglalva igazából nincs egy olyan eleme sem a játéknak, melyet kiemelve azt mondhatnám: na, emiatt szeretem annyira a S3-at! Nem, a fentiek együttesen képeznek egy teljes élvezhető egészet. Egy leírhatatlan hangulatot, mely semmihez sem hasonlítható. Olyan ez, mint egy jó koktél. Csak egy apró részét megváltoztatnád vagy kicserélnéd, már nem azt az ízt kapnád. Ám a Konami nagyszerű mixernek bizonyult, mert számomra nagyobb élményt jelentett a játék, mint a FFVII! Évek óta nem játszottam játékkal ilyen jót, egyszerűen nem tudtam megunni, mert mindig éreztem a késztetést a vágyat, hogy folytassam a sztorit, vagy csak egy öt percet játsszak. Még az olyan apróbb hibákat is megbocsátottam neki, hogy egy-két helyen hangyányit akad. Kellemes érzés volt az is, hogy a Suikoden 3 nem a nagyközönségnek, de nem is RPG rajongóknak, hanem kifejezetten a Suikoden rajongóknak készült! Örültem, hogy nem tették populárissá a játékot. Szerencsére azért még ma is előfordul, hogy nem a pénz a legfontosabb, hanem hogy hangulatos és élvezetes játékot készítsenek!

Szóval tegyük fel: a cikk alapján felkeltette az érdeklődésedet a S3. Talán már elgondolkoztál azon, hogy megszerzed. Én erre azt mondom, hogy ne tedd! A Suikoden első részét szerezd előbb meg, aztán miután végeztél vele a másodikat, és ha azt is végigjátszottad (teszt a 25-ös számban), utána már úgysem fogod megállni, hogy ne kezd el a harmadikat is!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

SUIKODEN 3

KONAMI

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (135KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a leghangulatosabb és legélvezetesebb játék, amivel évek óta játszottam
✕ a negyedik rész sokára fog megjelenni

10 pont

ÉN ÉS AZ IRÁNYÍTÓM = HALÁLOS SZÖVETSÉG :-)



Höhöhö... Ha eszembe jut, hogy mennyit szórakoztunk régen az MK első és második részével, valamint, az, hogy mennyit anyáztunk közben, akkor egyből jókedvre derülök. Rengeteg pénzt elvertünk rájuk a játéktermekben, aztán meg otthon tömörültünk a konzolgépek és a pattogó képcsövű TV-k előtt. Nem szeretnék senkinek sem a lelkébe gázolni, de szerintem a harmadik rész óta egyre csak romlott a sorozat, én legalábbis nem vettem elő a későbbi epizódokat szórakozás céljából egyszer sem. Persze, ahogy mostanában minden nagyobb név visszatér, az MK-t sem hagyták békében nyugodni és már jó előre beharangozták az új rész megjelenését. A képek jól festettek, a videók mutatósak voltak, valamint az ígéretek is pozitív hozzáállást biztosítottak a rajongók részéről. Nekem legalább három kollégám messiásként várta az „új remekművet", ami a Deadly Alliance alcímet kapta. A Halálos Szövetség elnevezés az új sztorira utal, ami elég jó lett, de szerintem már rá is fért a sorozatra egy kis vérfrissítés.



HARC A LELKEKÉRT

A kezdő filmecskében elmesélik, hogy mi történt az utóbbi időben a gonosz háza táján. Quan Chi egy érdekes rúnakőre bukkant, amivel hatalmas erő birtokosává válhat, ezért összefogott a mágussal, aki nem más, mint a rettegett Shang Tsung. Ketten együtt olyan hatalmat birtokoltak, amivel lassan minden nagyobb ellenfelüket elintézték. Először a Császár, avagy Shao Kahn esett áldozatául ennek a barátságnak, majd az egyetlen ember, aki idáig meg tudta állítani a föld leigázását tervezgető ellenséget. Ő nem volt más, mint Liu Kang. Miután a legfőbb lélek is elveszett a sötét erők birtokosainak markában, már semmi sem akadályozhatta meg a két jómadarat abban, hogy feléélesszék a rúnakő segítségével megtalált élőholt sereget, amivel aztán elpusztíthatják a világot, és egyedurai lehetnek az univerzumnak. Már ha ezt az emberek engedik, akik szokás szerint a villámisten hívó szavára összegyűlnek, hogy végét vegyék ennek a gonosz barátságnak...vagy más néven...ennek a halálos szövetségnek...







RENGETEG OPCIÓ, AVAGY... A DVD POZITÍVUMAI

Ahogy a bemutató videó után a főmenübe kerülünk, rögtön láthatjuk, hogy lesz pár lehetőségünk. Mielőtt még bármibe is belekezdenék, ajánlanám mindenki figyelmébe, hogy érdemes minél előbb belépni a Player Profile opcióba és elmenteni a kívánt nevet, arcot és a kódot, amit aztán nem fogunk elfelejteni. Hogy miért is fontos ez? Azért, mert csak így van értelme nekikezdeni! Csak így kapjuk majd a lehetőségeket, a pontokat és a jutalmakat. Ha ez megvolt, benézhettek az alapbeállításokhoz és kioszthattok mindent a saját kedvetek szerint. Az igazi csemegék a KONTENT címszó alatt leledzenek, itt megtekinthetjük az előhozott képeket, videókat, valamint a karakterek filmjeit is megleshetjük (természetesen végigjátszás után...). Azután találhatunk még itt dokumentumfilmet arról, hogy készült az új rész, de még egy összefoglalót is végigizgulhatunk a korai MK epizódokról. Az utolsó érdekesség, ami itt van, az a Music Video pont alatt megnézhető Adema klip, Immortal címmel. Szerintem elég kellemes, bár sokaknak már tele lehet a tö...hócipője ezzel a stílussal. Szóval...ezek voltak az extrák. Ami még nagyon fontos a menüben, az a The Krypt címszó...itt ugyanis vásárolgathatunk mindenféle érdekességet, a történetes, és árkád módban megszerzett pénzecskénkből. Rengeteg koporsót nyithatunk meg (bár vannak üresek is, hehe, de vicces, amikor 600 pontot elvesznek a semmiért...), de a képek és filmek mellett karaktereket és pályákat is magunkévá tehetünk innen. A gyakorló (Practice) és az egymás elleni (Versus) mód gondolom, nem érdemel nagyobb kitérőt, ezért azok használatát rátok bízom. Ami fontos, az a Konquest, amiben elsajátíthattok minden fontosabb tudást a leckék és mérkőzések között haladva (fő pénzszerzési forrás...), valamint az Arcade, amiben a kiválasztott karakterrel kell tönkreverni mindenkit, aki eléd kerül.





KOMBÓ HEGYEK, VÉR FOLYÓK, KITANA DOMBORULATAI

A kor követelményeinek megfelelően lehet a térben mozogni, valamint bunyónál nem csak pár kombináció van, hanem rengeteg nagyon bonyolult és összetett mozgás. Ha ez még nem lenne elég, két küzdő stílus között válogathatunk az összecsapás alatt, valamint még egy fegyvert is előkaphatunk, ha úgy tartja kedvünk (má' mé' ne tartaná úgy...:-)). Természetesen vannak varázslatok és kivégzések is, és szerencsére az utóbbiak nem olyan gyermetegek, mint az utolsó részekben láthatók, hanem inkább a legelső fejezetre emlékeztetnek. Cage bácsi például kitépi az ellenfél agyát és belemutatja a kamerába. Guszta látvány... Szerepel egyébként sok szereplő a korábbi epizódokból. Van Scorpion, Sonya, Sub-Zero, Kano, Kung Lao, Jaxx, Kitana és még pár meglepetés, valamint az újak. A kínálat tehát önmagáért beszél. (Liu Kang már nincs velünk, mivel elhalálozott, ezzel pedig csak egy problémám van...hogy a Cage gyereket nem vitte magával :) A pályák viszonylag látványosak, bár össze sem lehet hasonlítani őket a DOA helyszíneivel, de azért egy-kettő kifejezetten jól néz ki. Mondjuk az meg a másik, hogy időnk sem nagyon van, mert a játék elég gyors...nem annyira, mint a DOA, de gyors. Legnagyobb örömünkre vér is van bőven, tocsoghatunk benne, még jól is néz ki, az egyetlen bibi ezzel kapcsolatban, hogy úgy csúszik le embereinkről, mintha takony lenne. Azért ez nem egy nagy negatívum, csak úgy megjegyeztem. A szereplők kidolgozása nem rossz...láthattunk szebbet, csúnyábbat egyaránt és bár a lányok összességében nem vetekedhetnek a DOA hölgyeivel (úgy látszik, a DOA előlépett nálam mércévé...), azért Kitana istenien néz ki (ő az egyetlen...), jobban mint bármikor máskor.

ENNYIT ERRŐL

Az előző sorokkal már valamennyire értékeltem is a programot. Szép, jól kezelhető (ha sikerül megjegyezni a sok kombinációt) és aránylag gyors. A szavatossága megfelelő, mint verekedős játék, és mivel PS2-re csak az X-MEN jelent meg mostanság vetélytársként, még nagy sláger lehet belőle. Azt hiszem, hogy végre megjelent egy jó MK program, ami nagy szó az utóbbi évek szemetei mellett. Nem hiába vártuk, megérte... Nem a legjobb, de a jobbak között van és ez is nagy dolog. Aztán persze ha megjelenik majd a Soul Calibur második és a DOA negyedik része...hááát, akkor megint fel kell kötniük a gatyát a fejlesztőknek. Nem baj...megdolgozhatnak a pénzükért.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

MIDWAY

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (71KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ végre egy jó mk...véres, gyors, hangulatos
✕ azért még mindig nem tökéletes

9 pont

AZ EXTRÉM GRANDIA



Valahogy, ha a Grandia eszembe jut, mindig valami kellemes érzés önt el. Betudható ez annak, hogy a Grandia II az egyik legkellemesebb RPG volt Dreamcaston, sőt, még gyengébbre sikerült PS2-es változat is tetszett. Érdekes, hogy az elején nem igazán jött be a játék, és csak azért álltam neki végigvinni, mert végigjátszást kellett írnom róla ide a Konzolba. Viszont ahogy szépen haladtam előre, észrevettem, hogy már nem csak munkából, hanem élvezetből játszom, és valahogy sajnáltam is, ahogy vége szakadt a kedves történetnek. Persze rájöttem, hogy a speciális hangulata ragadott meg a Grandiának. Ez olyan hangulat, mely nem fog meg az elején, nem nyűgöz le, de ha ráérzel, akkor nem ereszt.

A Grandia Xtreme-nek ezért aztán nagyon örültem, hisz egy új Grandia játék mindig tele van meglepetéssel és érdekességgel. Még mielőtt belemerülnék a tesztbe, szeretnék eloszlatni egy, a Grandia X-szel kapcsolatban kialakult téves feltételezést, melyet már sok helyről hallottam. A GX NEM a Dreamcastos GII PS2-es változata, hanem egy teljesen új Grandia játék, teljesen új szereplőkkel és világgal. Nem is értem miért nem Grandia III a címe? Pontosabban van egy sejtésem. Kevés ugyanis az újdonság és kinézettre is erősen hasonlít a GX az előző részre. Mint az eddigi Grandia részek, ez is egy teljesen új sztorit dolgoz fel, de a grafikai motor teljes egészében a második részből származik, ám most szerencsére a PS2 hardveréhez igazítva; így nincsenek leakadások, meg köd, mint a PS2-es GII-nél. Talán pont a grafikai hasonlóság miatt terjedt el a fentebb említet tévhit… Sajnos azonban a gép hardveréhez igazított grafika nem azt jelenti, hogy a GX kihasználja a PS2 erejét! Tulajdonképpen eléggé megkopottan néz ki az új Grandia. A helyszínek alig változtak, a szereplők pedig egyszerűen kidolgozottak, kicsit gépies mozgással. A legkiábrándítóbb rész viszont a labirintusokban várja a játékost, ahol a gép a szemünk előtt rajzolja ki a semmiből a helyszínt! PS2-őn még soha nem láttam, hogy ennyire rondán rakja ki a gép terepet, köszönhető ez annak, hogy a régi engine nem bír ekkora terhelést. Kár érte, hisz a GII a legszebb RPG volt a maga idejében…



Persze nem csak a grafika változatlan. A történeten kívül a játéknak szinte minden egyes eleme ugyanaz maradt, mint az előző részben, kevés az igazi újdonság, inkább csak apróságokon módosítottak. A sztori viszont csúcs! Már a GII története sem volt semmi, még a Squaresoftnak is tetszhetett, hisz egy az egyben lemásolták és alkalmazták a FFX-ben.

A Grandia X-ben egy új világot, új szereplőkkel ismerhetünk meg. Legyen annyi elég, hogy minden a Grandiát korában kedvelő játékos elégedett lesz vele!

Vizsgáljuk meg inkább mik voltak azok a tulajdonságok, melyek kiemelték a Grandia II-őt, és hogy áll ezekkel az új rész. Harci rendszer, játszhatóság, hangulat. Ez a szentháromság vitte a prímet eddig a sorozatban. A Grandia X-nél a harc nem sokat változott. Nem is kellett sokat változnia, hisz a FF ATB-jéből kialakított rendszer mindig is híres volt összetettségéről és élvezetességéről. Ezúttal egy kör alakú kijelzőn láthatod a magad és ellenfeleid jelképező kicsiny ikonokat. Mikor valaki eléri az COM feliratot, kiadhatsz neki egy parancsot. Ez lehet támadás, varázslat, speciális mozgás stb. Egy parancs kiadása viszont nem jelent azonnali végrehajtást, hisz ahhoz előbb el kell érni a kijelzőn az ATC-t. Természetesen minél bonyolultabb egy parancs (azaz erősebb, mondjuk egy varázslatnál), annál lassabban fog megtörténni a végrehajtás. Érdemes megjegyezni az ún. Critical támadást, amivel az ellenfelet vissza lehet tolni a kijelzőn, így megakadályozva, hogy támadhasson. Élvezetes rendszer, ha valaki beleszeret, kedvelni fogja a harcot a Grandia játékokban. Szerencsére a végrehajtást lehet később fokozni, fejlesztésekkel. A fejlesztési rendszer is hasonló maradt, mint az előző részben, de azért vannak apróbb eltérések. Ilyen például, hogy a varázslatok és a speciális mozgások fejlődésének megváltoztatása. Az előző részben pontokkal lehetett fejleszteni ezeket a támadásokat. Most viszont használni kell őket, hogy szintet lépjenek és erősödjenek. Ez nekem nem tetszett, az előző rendszer jobb volt. Például ha van egy varázslat, amire sokáig semmi szükségünk nincs, nyilván való nem használjuk. De ha hirtelen egy főellenségnél szükség lesz rá, akkor használhatatlanul gyenge lesz. Fölfejleszteni ilyenkor már sokkal nehezebb és időigényesebb, mint az előző rész pontgyűjtögetős rendszerében, ugyanis itt a játék kikényszeríti, hogy mindegyik varázslatot és támadást mindig használjuk, hogy egyenletesen erősek legyenek. Később majd lehet hatékonyabban is fejleszteni a dolgainkat, és nem azt akarom mondani, hogy a rendszer rossz lenne, csak az elején kissé szokatlan. Természetesen most is gyűjthetsz könyveket, tojásokat, melyek létszükségletei tulajdonságoknak és a varázslatoknak.

Én kissé nehezebbnek éreztem a játékot, ami nem lenne különösebb baj, csakhogy – és itt jön a második lényeges pont – a játszhatóság sántít kissé! Maga a játékmenet gyerekesen egyszerű, valahogy így lehetne összefoglalni: történet, labirintus, harc, labirintus, főellenség, történet. Erről szól az egész játék végig, de ezt nem is akartam kritizálni, hisz a Grandia játékmenete mindig is ilyen volt. Viszont ezt most egy kicsit túlzásba vitték. Túlságosan kell sokat bolyongani a labirintusokban. Jóval hosszabbak, mint a GII-ben, már-már idegesítően. Mivel a kamera mozgás is zavaros, ezért könnyű elveszni egy-egy bonyolultabb helyen. A másik probléma, hogy a főellenségek elé (legalábbis jó pár helyen) elfelejtettek mentőhelyet rakni, holott a másodikban pont ez jelezte egy-egy labirintus végét és egy főellenség közeledtét. Itt viszont előfordult velem, hogy kétórás bolyongás után egy szörny kinyírt és kezdhettem újra az egészet. Mondanom sem kell, nem kezdtem. Már csak a „kissé" ideges lelkiállapotom miatt sem.

Itt kapcsolódik az utolsó pont, a hangulat kérdése, azaz a hibái ellenére jó-e a játék. Azt kell hogy mondjam, hogy mindenképpen jó. A hangulatot a jó kis sztori mellet a zenék hivatottak biztosítani. Ismerősek lesznek a dallamok és azok stílusa, ha játszottad a sorozat korábbi darabjait. Szinkron most is van, de megint csak a történet fontosabb részeinél, úgy mint azt már megszokhattuk. Kicsit furcsa megoldás, de egyébként a szinkronszínészek jól végzik a dolgukat. Ha a Grandia II világa és hangulata tetszett, akkor nem szabad kihagynod ezt sem!

Veres Miki
veresmiki@576.hu







GRANDIA XTREME

ENIX/GAME ARTS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (63KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a grandia II összes jó tulajdonsága egy teljesen új történetben
✕ a grafika nem fejlődött, egy-két játszhatósági baki

7 pont

KI A GRUNDRA!



„Wow, micsoda zene!" – mondtam magamban és élveztem az EA trax számait, miközben a menükben kolbászoltam. De ez nem meglepő, mert az Electronic Arts már elég régóta sztár mjúzikkal kedveskednek a nagyérdemű hallójáratainak. De nem csak a dobhártyánknak jut ki a jóból, a FIFA sorozat mióta a kettes gép is életre kelt, nagyon jó minőségű grafikával és játszhatósággal is ellát minket (bár egyesek az ISS-hez húznak ez ügyben, mert szerintük a FIFA inkább az arcade felé mozog). Arcade vagy nem arcade, a jövő évre datált játék nagyszerű virtuális focit kínál az ezt igénylő néprétegeknek. A négy játékmódban induló csapatokat ráadásul menedzselni is lehet, az összeállítást variálgatni, formációkat és játékstílust beállítani, valamint játékosokat adni venni többek között. A játék elkezdése nem okozhat gondot senkinek, mert végül is a menedzselést úgyis csak a hard core fifások fogják használni, a kezdők pedig minden további nélkül egyből ugorhatnak is a fűre, mind a 22 stoplisos poligon lábbal.

Ami a gyepen egyből a szemebe ötlött, az a szép füst effekt volt a nézőtéren piromànkodó szurkolók között. A kifutó csapatok hasonlóan jól néznek ki, mint az előző két részben, de kritikus szemmel nézve a játékosokat, az arcon azért még lehetne mit javítani, hogy élethűbb bőr hatását keltsék. Persze, ha most kihoznak egy tökéletes játékot, akkor mit csinálnak a 2004-es és a többi utána jövő focival? Ez amolyan F1 2002 stílusú direkt visszafogás lehet, aki elolvasta erről a cikket, tudja, miről is beszélek. A lényeg az, hogy ha egy sorozatban megcsinálják a felülmúlhatatlan játékot, akkor a többit valószínűleg dobhatják is a kukába majd, vagyis a játékgyártás nem feltétlenül a programozói tudáson múlik, hanem a marketing stratégia is erősen beleszól. Bár a Nascarral eléggé megugrottak a „fijukk", mert 40+ kocsit kezelni elfogadható sebességgel... Na de ettől függetlenül eme Fifa még tud jó dolgokat felmutatni, amiből kiemelném a csodálatosan puha, emberi animációt! Végre van tehetetlensége a játékosoknak, és pl. ha meg akarunk futás közben fordulni, akkor nem rögtön reagál, helyben megfordulva mint egy terminátor, hanem pontosan a fizika és fiziológiai szabályoknak megfelelően mozog emberünk! Ezért a kezelést meg kell szokni és bekalkulálni az emberi tényezőt, de megéri, mert szinte tökéletes játék élményt kapunk cserébe. A grafika egyéb részei megmaradtak a kiváló fokozaton, élénk, kontrasztos színek, eredeti stadionok és játékosok, s mindez nagyon stabil képfrissítéssel kerül a képernyőnkre. A játszhatóság kissé eltérő a már említett okok miatt, mint más focikban, de a „jót" vegyétek „jó fölének" nyugodtan. Az EA hozta az elvárható minőséget minden téren!





FIFA 2003

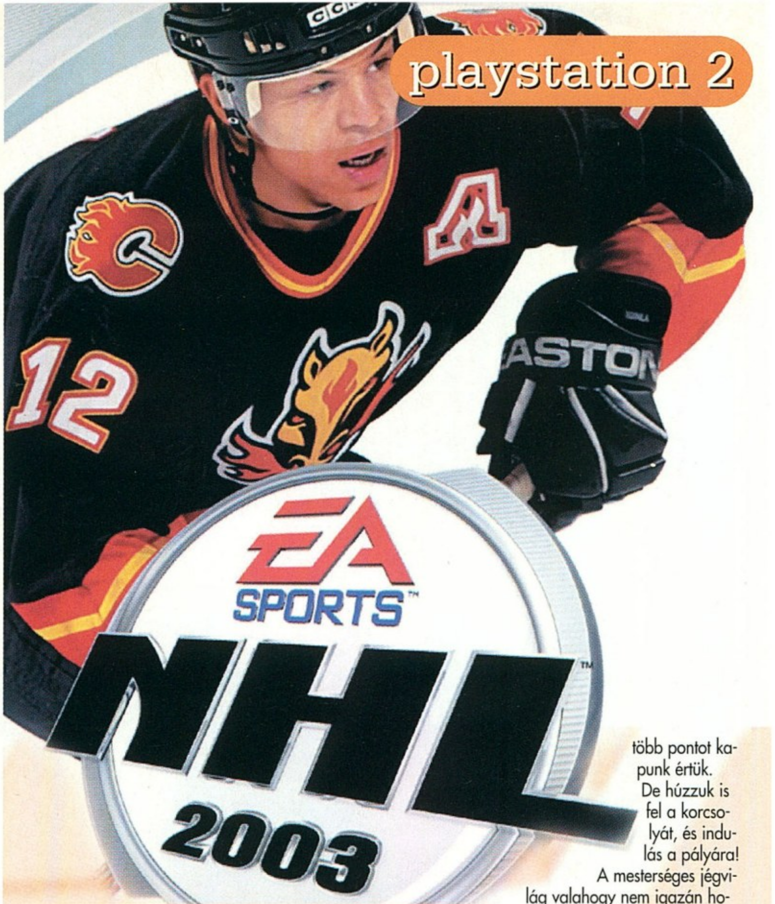
EA SPORT

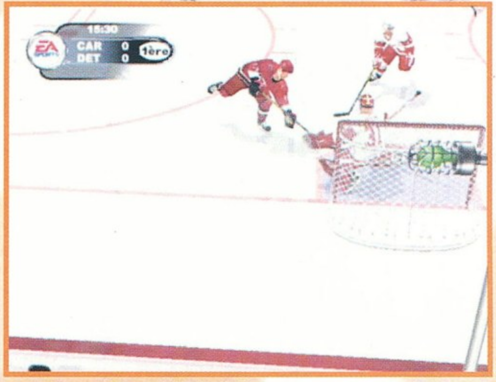
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos
memóriakártya 8mb (487KB)
analóg irányító (dual shock)
multi-tap

✔ fifa a megszokott minőségben, kiváló animáció
× az arcokkal még dolgozhatnak

9.5 pont





CSÚSZKÁLJUNK EGYET!

A hoki lelkes rajongóinak is (most a jeges sportról van szó, nem pedig a „zseb" változatról :) eljött a jövő év ajándéka az „elektronikus arcoktól". Bár maga az eredeti játék itt sem változott az elmúlt években, de gondolom a gyűjtők már készítették is a polcon a helyet az idei termésnek. Mit is kapunk hát? Elsősorban a négy szokásos játékmódot, amikben kedvenc csapatunkat győzelemre segíthetjük a csúszós talajú pályákon. Mivel jégkorong mérkőzést már mindenki látott – na meg hely sincs rá –, ezért a nem túl egyszerű szabályok ismertetésétől inkább eltekintek. A menük alatt szóló zene itt is az EA Sports jó ízlését dicséri és eme aláfestő gitártépés alatt találtam rá a már hagyományossá váló egyéni játékos kreálási lehetőségre is. Ezen belül mindenki Frankeinstein dokinak érezheti magát, mert szabadon választhatóak a külső és belső jellemzők egyaránt. Variálható a bőrszín, szemek színe és állása, szemöldök, orr, száj, szakáll, szemüveg keret és orrcsíptető is, valamint emberünk neve (a last name a mezre is felkerül), jobb- vagy balkezessége, súly, magasság, sebesség, támadás, védekezés, és az R2 / L2 lenyomásával még annyi minden tulajdonság, hogy az már szinte követhetetlen (pl. lövési erő és pontosság). Ezeken kívül még a játékos örömködése (celebration) is hozzárendelhető három gombhoz, így egy sikeres találat után mindenféle figurázással is lehet növelni az amúgy is felspannolt hangulatot A másik (számomra) érdekes dolog az NHL kártyák gyűjtögetése volt, aminek elég nagy hagyománya van a tengerentúlon a Baseball cardokkal együtt, (szerintem egy-egy ritka kártya árából két évig nem kellene dolgozni mennem). Ezeket a játékos infós lapokat itt pontszámra adják, amiket a task listben meghatározott feladatokért kapjuk, és négy szinten van belőlük egyenként vagy húsz, persze nehezebb játékfokozaton több pontot kapunk értük.

De húzzuk is fel a korcsolyát, és indulás a pályára! A mesterséges jégvilág valahogy nem igazán hozott lázba, a FIFA 2K3 nagyságrendekkel szebb. Lehet, hogy direkt, és az NHL készítésénél is a jövőre gondoltak, csak ez veszélyes taktika, mert bármikor jöhet egy szebb és jobb vetélytárs. A jég mindenesetre szépen csillog és tükröződik, a fejvédők fém részei megfelelően becsillannak a kamerától függően, ahogy a fal átlátszó védőelemei is. A nézők a megszokott papírbábok, kivéve közeli képeken a kispad mögötti animáló embereket és a mászkáló edzőt. A stadionok kissé sivárak, de itt úgysem ezen van a lényeg. A játékosok animációja elég darabos, nem olyan puha, mint a fociban az oldal másik felén, és a kezelésük is elég macerás. Ennyit lehet röviden elmondani eme programról, a gyűjtők és hockey barátok úgyis megveszik ennek a nálunk nem túl populáris sportnak a legújabb feldolgozását.

Dzson



NHL 2003

EA SPORTS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-8 Játékos
memóriakártya 8mb (2750KB)
analóg irányító (dual shock)
multi-tap

✔ hoki, tartalmas belbecs
× a külleme nem meggyőző

8 pont



Indulj és padlógáz!
Nyomulj végig az összes spéci WRC rally autóval a hivatalos versenypályákon anélkül, hogy a „helyes gyertyaválasztásokkal" kellene vacakolnod! Színtiszta adrenalin! A WRC Arcade az igazi. Csak az idő az ellenfeled. GYERÜNK!
www.wrc.com/playstation
WRC ARCADE
PlayStation
NE BECSÜLD ALÁ A PLAYSTATION EREJÉT!
„PlayStation" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. „ " a Sony Corporation védjegye. Game © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Fejlesztette az UDS Ltd. A Sony Computer Entertainment által kiadva. Minden jog fenntartva. A FIA World Rally Championship hivatalos terméke az International Sportsworld Communication Ltd. által engedélyezve.

FILM VAGY JÁTÉK?



James Bond. Igen, már megint ő. Van talán, ki e nevet nem ismeri? A sármos férfiú, kinek minden nőnél sikere van, ki minden helyzetből nyertesen kerül ki, s aki engedélyt kapott ölni is, persze nem önös érdekeit előtérbe helyezve. Ez a leírás mondjuk lehet, hogy jól illik a szomszéd falu böllérére is, de ha máshol nem is, az egyik TV csatorna mostanság sugárzott régi Bond filmjeiből úgyis tudjátok, kiről is van szó, így a bevezetőt nem kell túl hosszúra nyújtanom.

FILM

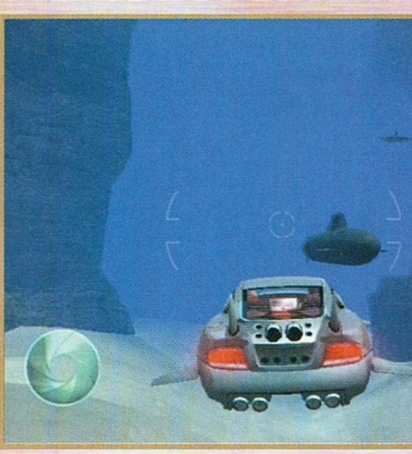
Az aktuális játék természetesen az aktuális filmhez kapcsolódik, de olyan szinten, hogy a játék kezdetén is az MGM stúdió megszokott oroszlános képei tűnnek fel. Ez a game további részeire is teljes mértékben igaz, ezért aki megnézi majd a Die Another Day szuperprodukciót, az szinte a Nigthfire-t láthatja viszont és fordítva. Nagyon nagy pozitívum számomra az, hogy a játékban nem sűrűn találkozunk Madonna filmzenének titulált kornyikálásával, hanem egy hagyományos Bond témát választott az EA games, mint hangulati aláfestést. Viszont láthatjuk a teljes szereplőgárdát, már ami a fontosabb személyeket illeti, és a főmenüben is Pierce Brosnan 3D scannelt feje bámul vissza ránk, ráadásul egész élethűen.

Ez az élethűség nagy örömömre meg is marad az egész játék folyamán, persze a poligon arcok kissé elmaradnak az előre renderelt in-game filmektől, de nem olyan vészes a különbség! A főmenü elég egyszerű, a történet szerinti játékra és egy igen jó multiplayer részre ad lehetőséget a megszokott Options-szel persze, amihez nem árt kreálni egy játékos profilt sem, hogy legyen hova mentegetnie a beállításokat és játékállást a programnak. Bár Martin mondta, hogy legyen egy végigjátszás is, de a játék inkább amolyan reklám a filmnek, ennélfogva nem a szívatást tartották szem előtt a készítők és véleményem szerint megoldást is felesleges közölni hozzá. Három nehézségi fokozatban indulhatunk megmenteni a világot (már ki tudja hányadik alkalommal), amiben az első inkább a 6-10 éves korosztályt célozza meg, annyira könnyű, de a többiben is kérhetünk a Start gombos menüben tippeket az adott feladathoz, sőt, még az Options menüpontjai is magyarázva vannak.



JÁTÉK

És most jöhet a teszt lelkendezős része! Az új Bond game „nagggyon" jó! Szerencsére a 007 játékok általában nem okoznak csalódást a jó alapanyagnak köszönhetően, és Kate Archernek (NOLF2) szerintem jól fel kell kötnie a kis szárnyast, ha le akarja főzni a Nightfire-t (ha nem így lenne bocsánatot kérek és vezeklésül elvonulok remetének). A játék úgy indul, hogy egy helikopteren ülve kell mesterlövész puskával megmentenünk az aktuális szexi csajszit, kilőve az őt üldöző autókat. A városkép igen meggyőző, az autókat ha sikerrel találjuk el, akkor cikáznak az úton, nekimennek valaminek és igen látványos effektel fel is robbannak. Persze, autót mi is vezethetünk, s természetesen az ismert autógyár által reklám célzattal kölcsönadott, legeslegújabb modelljéből összerakott csodajárgányt! Igen, igen, a rakétavető és gépfegyver ebben szériatartozék, de extraként kapunk hozzá többek között olajlocsolót és füstgyártót is a mögöttünk jövők megfékezésére. A rombolás igen szép, a kilőtt ellenség autója robbanáskor feldobódik a levegőbe, megpördül és végül a hátán ér földet égve (ha civil kocsi vagy rendőrautó volt az áldozat, akkor Mission Over). Az autós részektől mondjuk féltem egy kicsit, mert nekem a Spy Hunter sem jött be igazán, de félelmeim alaptalannak bizonyultak. A feltuningolt személygépjármű kezelése elég jó, sima vagy műszerfalas belső nézetből és egy külsőből is irányítható, valamint grafikailag sem panaszkodhatok semmire, még a sérülések megjelenítésére sem. A filmhez természetesen mindenben tartották magukat itt is, így menekülhetünk hójárók elől és ügyeskedhetünk a jeges rész csúszós talaján is! Hójáróra amúgy mi is ülhetünk, de csak a felszerelt géppuska kezelése van ránk bízva, amivel elég nagy irtást vihetünk végbe üldözőink között.



TARTALOMHOZ A FORMA

Na, de az autós résznél is jobb a játék másik része, az FPS műfajban játszható ügynökösködés! Csak néztem, mikor az első ilyen küldetésben a kastélyba kellett bejutnom. Képzeljetek el egy téli, erdős tájat, a távolban egy kivilágított hatalmas épülettel, amin kereső reflektorok fénykévéi pásztázzák a tájat, miközben az egyik legélethűbb hóesés effekt „animálgat" csendben az égből – mindezt csak igen ritkán látott minőségben! A reflektorokat magától értetődően ki lehet lőni persze, de az élelmesebbek el is bújhatnak az éppen érkező rozoga teherautó mögött, ezzel csökkentve az őrökkel való tűzharc gyakoriságát. Ezek pedig nem hülyék, mert ha tehetik, fedezékbe bújva tüzelnek ránk. Kár, hogy a játékban csak 12 szint vár minket, mert ilyen minőségű stuffal azért ellenne az ember valamivel tovább is. A küldetések azért nem olyan rövidek, mivel több alfeladatra oszlanak meg általában, amiket néha menet közben kapunk meg. A kastélyos jelenet után például egy gondolában menekülve kell TV irányítású rakétáinkkal elhárítani egy helikopter támadását, később pedig egy hangulatos japánkertben kell leküzdenünk a yakuzákat, megmentve Mayhen életét is mellékesen. A mell(ékes)ről jut az eszembe, hogy a poligon Bond is hajtja ám a fehérnépet rendesen, így a prűdebb neveltetésű gémerek csukják be a szemüket egy-egy smárolós jelenetnél, elkerülve ezzel gyermeki lelkük sérülését. Aki viszont egészségesen nőtt fel, és tud is angolul valamelyest, az igen jót derülhet a tipikusan Bondos flegma beköpéseken, pl. mikor egy szűzies gésa kérdezi, hogy mivel hálálhatná meg a megmentését, mire ügynökünk valami olyasmit felel, hogy egy masszázs igazán jól jönne, ha lenne rá idő… Ha már James fegyverkezelésénél tartunk, természetesen kapunk egy joypadhoz már megszokott automata célzás segítést is, de bármikor pontosabb, manuális lövésekre is van lehetőségünk, például egy azonnali halált okozó tarkólövés kivitelezéséhez. És nem csak a kocsinknak vannak speckó ketyeréi, hanem nekünk is, ahogy annak lennie kell! Lézeres óra vezetékek és páncélszekrény zsanér átvágásához, falra lőhető acélkábel, éjjel és vékonyabb falakon átlátó szemüveg, és még jó pár holmi, ami maradjon meglepi.

TEHÁT?

Hogy mi a véleményem? A Nightfire tényleg szuper! A grafika csak forduláskor akadozik néha, igen kis mértékben, az emberek modellezése kitűnő, az autós és FPS részek irányítása pedig nagyon jó lett. A hibák száma elenyésző a jó dolgokhoz képest, talán a legfeltűnőbb a hullák belógása a környező objectekbe, és kész. Aki szokott haverokkal multiplayer meccseket vívni, annak pedig örömhírként mondom, hogy nem fognak ebben sem csalódni. A sok játékmód (pl. Arena, Team arena, Capture the flag) mellé sok a választható szereplő, nagyon rugalmasan konfigurálhatóak a botok és a rádió irányítású modellek bevetésére is alkalmuk nyílik.

Your name is Bond, James Bond!

Dzson Bond 007





007 NIGHTFIRE

EA GAMES

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (81KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ méltó a filmhez
× lehetett volna jóval hosszabb is :)

9 pont


60 MÁSODPERC, HOGY MEGMENTSD A VILÁGOT. MOST.
007 nightfire
Hatvan másodperc Bond-idő.
Több, mint ami sokaknak egy életre adatik.
007.ea.com
Megjelenés: 2002. november vége
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
POWERED BY: gamespy
Metro Goldwyn Mayer
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
Challenge Everything™



HAVEN
CALL OF THE KING

ETTŐL BEJOJÓZTAM!

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy Vetch nevű, igen gonosz, kegyetlen és rosszindulatú uralkodó. Ezen tulajdonságai főleg abban nyilvánultak meg, hogy világának lakóit nem átallott rabszolgaságba hajtani, mégpedig nem korbáccsal és veréssel, hanem (mivel alapvetően technokratikus civilizációban játszódik eme mese) egy vírusfertőzést bocsátva rájuk. Így – a halálba kényszeríttetvén abban az esetben, ha nem kapnak rendszeresen az ellenszerből – szerencsétlen párák mindent megtesznek neki. (Megjegyzem, a mi világunkban is van hasonló vírus, aminek a neve csóróság, az ellenszeré pedig pénz.) Persze az ilyen mesékben a gonosznak pont az intro kezdetén viszik hírül azt, hogy eddig sziklaszilárd hatalmát valaki veszélyeztetni látszik, amit persze az aktuális negatív főhős nem hagyhat szó nélkül, és kezdetét veszi a harc. A szorító másik sarkában jelen esetben egy ügyes kölyök, Haven áll, aki fura álmai hatására indul útjára, aminek végén szenvedő világának diadalmas felszabadítója lesz optimális esetben. Az optimális eset pedig az, hogy az arcade játékokat kedvelő népek körében eme játék sikert arat, s imigyen sokan lesznek azok, akik Havent irányítva legyőzik a gonoszt, s elégedetten dőlnek hátra a credits listát szemlélve.



JÁTÉKMENET

Mikor Martin említette a címet, az alapján először valami fantasy vagy RPG játékra gondoltam, esetleg valamiféle stratégiai beütéssel. Aztán kiderült, hogy „csak" egy ügyességi stílust megtestesítő gaméról van szó, amit így jó pár óra játék után talán a Maximo-hoz és a Bandicoot sorozathoz hasonlítanék az általam ismert ügyességi játékok közül. Ez azonban nem csak az arcade jellegre igaz, hanem szerencsére a minőségre is! Ezt mondjuk már a start képernyőn sejteni lehetett, amikor a távoli bolygóhoz elkezd a kamera közelíteni, majd behatol a légkörbe és elkezd a táj felett repülni, mindenféle megakadás vagy rángatás, esetleg feltűnő átmenet nélkül. Új játék előtt az Options elég spártai állítási lehetőségei közül a surround hangot emelném ki, ami a játékokban lassan default lesz, elgondolkoztatva ezzel engem egy 5.1-es hangrendszer beszerzésén.

Na, de kezdjünk el játszani! Az intróban láthatjuk gonosz főellenfelünk fővárosát, szolgáját hologram képében, és magát a nagy Vetch-et is ocsmány mivoltában. A kis film után pedig végre a főszereplő tűnik fel, amint gépmadarát bütykölgeti, aki fel is tűnik párszor a történetben is, de most nem Jak and Daxter vagy Rachet and Clank típusú „szimbióta" szinten. A közjátékok végén pedig végre megkapjuk az irányítást, és első dolgunk az, hogy „cseppet sem" Crash Bandicootra emlékezve meneküljünk a képernyővel szembe egy hatalmas sziklagörgeteg elől, szakadékokat átugrálva és ellenméreg adagokat begyűjtögetve pánikszerű futásunk közben. A népszerű ausztrál erszényestől még loptak ezen kívül egy ötletet, a játék közepe táján ugyanis egy energiagömbben kell gurulnunk a gravitációval hadakozva, ami pedig a Crash 4-ben volt fellelhető motívum.

Haven mozgásai is szinte ugyanazok, mint a „narancs bundásnak", tehát a kezelés betanulása nem vesz el sok időt. Újdonság is van szerencsére, nem csak koppintás! Itt van mindjárt első számú fegyverünk, egy jojó, amivel Haven állandóan játszik. Használata elég egyszerű, viszont a hatótávolsága elég kicsi. Távolsági fegyverünk csak ritka esetben lehet, és használatának ideje is erősen korlátozott, akárcsak energiapajzsunké. Ez utóbbit szerencsére gyakran fel lehet – egyes feladatokhoz kötelező – tölteni, ráadásul jojónkkal együtt használva mega-giga pörgést vihetünk véghez szorult helyzeteinkben! Érdekes módon ellenség alig van, ha más hasonló játékot veszünk alapul, inkább a feladatok és a pályák ügyességi részei azok, amik miatt gondban leszünk. A gond másik részét sajnos az irányítás okozza, s ez miatt én is tettem már le a kontrollert 120-as vérnyomással, miután az összes általam ismert káromkodást meghallgathatták a szomszédok éjjel 1 környékén, mert tizedszer estem le egy propelleres pályán. Hogy mi a baj vele? Túl érzékeny! És bár bármilyen magasságból leeshetünk, de csak akkor, ha talajra is érkezünk. De nem csak a lepotyogásban segített a szuper szenzibilis joystick, hanem robbanós hordókat is előszeretettel találtam telibe, mikor el akartam futni mellettük, amivel hatékonyan fogyasztottam az életerőt jelző csíkot. Nagyon nagy pozitívum viszont az, hogy nincs game over! Ellenben van fogyó idő, amit kijelzőnkön a zöld pöttyök képében megjelenő ellenméreg szint mutat. Ez azonban pótolható igen könnyen, ráadásul a gyűjtögetni való kapszulák újra is termelődnek. Húúú, a cikk egy oldal, és még annyi mindent tudnék írni, jöjjön hát gyorsan a vizuális megjelenés ecsetelése.



KÜLCSÍN

A Haven grafikája a jó felett, de a kiváló alatt van félúton, ami azt jelenti, hogy bőven a top játékok közé tartozik! A színek nagyon szép élénkek, kontrasztosak, és jó ízléssel vannak összeválogatva. A karakter modellezés nekem ugyan kissé debilnek tűnt, de az is igaz, hogy a játék stílusába nagyon jól beleillenek a különféle szereplők, akik ráadásul humorosra is veszik a figurát. Az animáció már nekem nem tetszet annyira, mintha picit kevés fázisból állna vagy ilyesmi, kivéve persze Haven mozgását. A világban borzasztó messzire ellátni mindenféle ködösítés nélkül, és ehhez stabil képfrissítés is tudtak gyártani a programozók, maximum néha látszik az, hogy a közelebbi tárgyak hirtelen jelennek meg, de ennyi még azért belefér. Utunk során járhatunk falvakban, föld alatti bányákban, ahol a vörös láva és a sziklák színe dominál, vezethetünk gyorsasági motorcsónakot és négykerekű terepjáró féleséget (sőt űrhajót is), de egy feladat erejéig még jetpack-es repülő tűzoltót is játszhatunk. Speciális effekt is van szép számmal, például a bányákban a zöld gyémántok, amik nagyobb változatait egy helyen robotok is dobálják alánk Donkey Kong stílusban. Ezek a drágakövek szépen csillognak, de látni lapjaikon a hátteret és a tükrözött tájat is! Ugyancsak nagyszerűen sikerült a víz modellezése is, ami végre rendelkezik fénytöréssel, vagyis megtöri a vízszint alatti tárgyak képét. Sajnos a felületi hullámok elég siralmasak lettek...

VÉGÍTÉLET

És jöjjön a végítélet. Bár a jojós harcos játékában elég sok klasszikus elem köszön vissza ránk, ezek inkább garanciák a kellemes szórakozásra. Mint írtam, azért újdonságokból sincs hiány (két oldal is lehetett volna a cikk, ha felsorolnám mindet), és elakadni sem nagyon lehet, köszönhetően a fontos helyeken elhelyezett zöld tipp-hordóknak. A mozgásokon lehetett volna mit javítani még, de ez csak az én meglátásom. A Haven tipikusan az a game, amit be fogok szerezni magamnak, ha Martinnak visszaadtam a tesztpéldányt. Legyen ez számotokra bíztató előjel!

Dzson King





HAVEN CALL OF THE KING

MIDWAY

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (37KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szuper és szép arcade játék
✕ kisebb irányítási nehézségek

8.5 pont

GTA: VICE CITY TIPPEK ÉS VÉGIGJÁTSZÁS (1. RÉSZ)

I. AZ ALAPOK

Kezdjük az alapok alapjánál, lássuk a gombkiosztást a mászkálás, az autók/hajók és a légi járművek esetében:

1. Mászkálás

- *D-Pad* - Mozgás
- *Bal analóg kar* – Mozgás (ezt javallott használni)
- *Jobb analóg kar* – Nézelődés saját szemszögből (nem tudsz mozogni)
- *Start* – Játék pauzálása
- *Select* – A kameranézet váltogatása
- *X* – Ha nyomva tartod, akkor sprintelsz
- *Négyzet* – Ugrás
- *Kör* – Az éppen kiválasztott fegyver használata (gyk: tűzgomb)
- *Háromszög* – Jármű lenyúlása/beszállás a járműbe
- *L1* – Kamera középre
- *L2* – Fegyverválasztás (hátra)
- *L3* – Guggolás
- *R1* – Automatikus célpontkiválasztás (nyomva kell tartani!)
- *R2* – Fegyverválasztás (előre)
- *R3* – Visszanézés (a hátad mögé)

2. Autók és hajók

- *D-Pad* – Kormányzás
- *Bal analóg kar* – Kormányzás
- *Jobb analóg kar* – Kormányzás
- *Start* – Pauzálás
- *Select* – Kameraváltogatás
- *X* – Gáz
- *Négyzet* – Fék (ha már megálltál, akkor tolatsz)
- *Kör* – Kilövöldözés (az L2 vagy R2 nyomvatatása mellett)
- *Háromszög* – Kiszállás/kiugrás
- *L1* – Rádióállomás váltása
- *L2* – Kinéz balra
- *L3* – Duda
- *R1* – Kézifék
- *R2* – Kinéz balra
- *R3* – „R3-missziók" aktiválása (a megfelelő járműben)

3. Légi járművek (helikopterek és repülők)

- *Analóg kar fel* – Előre bedönt
- *Analóg kar le* – Hátra bedönt
- *X* – Gyorsítás/Emelkedés
- *Négyzet* – Süllyedés
- *Kör* – Rakéta kilövés (kizárólag a Hunternél)
- *Háromszög* – Kiugrás
- *R1* – Géppuska (kizárólag a Hunternél)
- *R2* – Fordulás jobbra
- *R3* – Brown Thunder beindítása (vigilante-misszió a Hunternél)
- *L2* – Fordulás balra
- *L3* – Lebegés egy helyben

II. A KEZDETEK

Most, hogy sikeresen végigszaladtunk az irányításon, térjünk át a fontosabb dolgokra, azaz mihez is kezdjünk magunkkal Vice City-ben. A játék legelején semmink sincs, csak a fene nagy bátorságunk, ergo nem muszáj rögtön nekiugrani a misszióknak, hanem mászkáljunk egy kicsit. Jelenleg csak a város egyik fele elérhető, a hidak le vannak zárva, nem tudunk átmenni a másik félszigetre. Vegyük szemügyre a radart: a kis rózsaszín kazetta a save-pontot jelöli, vagyis itt tudunk menteni – jelenleg csak egy save-pontunk van. Látogassuk is meg, szálljunk ki az autóból, menjünk be a hotelbe, át a kis rózsaszín ikonon – é voila, máris menthetünk. Menteni csak a missziók előtt és után lehet, közben nem. A képernyőt jobban megsasolva látni fogjuk az életerő kijelzőnket (ez jelenleg százon áll), egy kéz ikont (itt fogja kijelezni a későbbiekben a játék a kezünkben tartott fegyvert – most csak pusztakézzel tudunk csapkodni), öt pofás kis csillagot (egyelőre szintén üresen), valamint a rendelkezésünkre álló pénz összegét (ami ugyebár most nulla). Pénz rengeteg módon lehet keresni a játékban. A legnyilvánvalóbb mód az, ha elkezdjük teljesíteni a missziókat (ezeket mindig rózsaszín pöttyök jelzik a térképen, éppen olyan betűvel jelölve, amilyen rosszarcú bácsinak végrehajtjuk őket), ezekért (az esetek döntő többségében) csinos kis summa jár. Pénzt kapunk azért (a pénzszerzés egyetlen legális módjaként – good citizen bonusnak is hívják), ha a rendőr elől látványosan menekülő bűnözőket leütjük/lerúgjuk – ezért csapásonként 50 dolcsi a jutalom, ha ügyes vagy, akkor 7-8-at is beleverhetsz a fickóba, amíg a zsaru odaér. **(Ekkor véletlen beversz a zsarunak és már menekülhetsz is! Martin :)** Később, ha már megnyíltak a hidak, át tudsz menni a Downtown városrészbe, ahol a parkolóórák kidöntésével is szép summához juthatsz.

A következő pénzhez jutási lehetőség a boltrablás – ami újdonság az előző részhez képest. Van a városban néhány üzlet, ahová be tudsz menni, és az eladóra ráfogva a fegyvert (szembeállsz vele és nyomva tartod az R1-et – ez egyébként autólopásnál is használható a delikvens járműből való kirángatása helyett), az alaposan bepánikol és átadja neked a napi bevételt. Ezeket az üzleteket rabolhatod ki:

- *Corner Store (élelmiszerbolt)* – Vice Point
- *Dispensary Plus* – Vice Point
- *Jewelry Store #1 (ékszerbolt)* – Vice Point
- *Gash* – North Point Mall
- *Music Store* – North Point Mall (áruház)
- *Jewelry Store #2* – North Point Mall
- *Hardware Store* – North Point Mall
- *Bunch of Tools (szerszámbolt)* – Washington Beach
- *Pharmacy (gyógyszertár)* – Downtown (belváros)
- *Ryton Aide Pharmacy* – Little Haiti
- *Jewelry Store #3* – Downtown
- *Cafe Robina* – Little Havana
- *Doughnut Shop* – Little Havana
- *Laundromat* – Little Havana
- *Screw This* – Little Havana

A boltok neve melletti lokációk azt jelölik, hogy a város melyik kerületében találhatók – ezt a játék kiírja, ha belépsz az adott kerületbe (meg aztán ott a térképünk is). Most még természetesen nem érhetsz el mindent (a Little Havanna vagy Downtown alapból kiesik a hidak miatt), de azért próbálj ki egy rablást, mondjuk a Bunch of Tools-t (szerszámüzlet) – ott lesz északra a mentési ponttól, közvetlenül a szigetre átvezető híd előtt. Ha megtörtént a rablás, a fenti csillagok közül kettő hirtelen megtelik – mi történt? Megszólalt a riasztó és most köröznek. Bizony, a rend éber őreit csúnyán magunkra tudjuk haragítani. A közlekedési szabályokat hál Istennek még mindig nem kell betartani, de ha durvábban nekimegyünk egy rendőrautónak, vagy a rendőr bácsi szeme láttára rángatunk ki valakit az autóból/ütjük el, akkor kapásból utánunk erednek. Durvább tömegmészárlásnál vagy a rendőr lelövésénél két csillaggal indulunk, íme a körözési fokozatok:

Egy csillag: itt még nincs különösebb baj, a rendőrök gyalog üldöznek, és megpróbálnak leütni a gumibottal. Pattanj be egy autóba, hajts el messzebbre a helyszíntől, és a körözés megszűnik.

Két csillag: a helyzet durvul, rendőrautókkal jönnek utánad, és lövöldözni is fognak ha kiszállsz. Ezt többféleképpen tudod hatástalanítani. A legbiztosabb mód, ha keresel egy Pay And Spary garázst és átfesteted az autód – ez a jó öreg GTA-s módszer. PAS-okból több is van a városban, kutasd fel őket, amint lehet, és NAGYON jól memorizáld a helyzetüket: több misszióban szükséges, hogy csukott szemmel és hátrakötözött kézzel is odatalálja a legközelebbihez. Másik módszer a „megvesztegetési csillag" begyűjtése. Ez egy ikon (kék színű, és rendőrcsillag van rajta) és szintén számtalan helyen elszórva találod őket. A csillag eggyel csökkenti a körözési szintet – kettes fokozatnál kapj fel egyet (nem kell kiszállni hozzá az autóból) utána pedig húzz el minél messzebbre, és már rendben is vagy. Az átöltözés is segít: ruha ikon, több helyen található, gyalog kell átmenni rajta – ez kapásból megszabadít mindkét csillagtól. Ha már van búvóhelyed (ezekről majd később), akkor siess el oda, szintén eltűnteti a csillagot.

Három csillag: a nemzetközi helyzet tovább fokozódik, itt már komoly erőket mozgósítanak ellened. Szögcsapdák és útelzárások plusz civil ruhás ügynökök – ők gyorsabb autókkal jönnek, mint a normál rendőrök. Megoldás: Pay And Spray.

Négy csillag: megérkezik a SWAT team a kis páncélozott autókban, puskákkal vannak felszerelve és átkozott pontosan céloznak. Ráadásnak helikoptereket is kapsz a nyakadba, amiből lőnek rád. Nyomás a legközelebbi PAS-be!

Öt csillag: Kiszáll az FBI és elszabadul a pokol. Nagyon gyors, nagyon strapabíró autóik vannak, sokan jönnek, és géppisztolyokkal vannak felszerelve – kábé fél percig bírod ellenük a tűzharcot. PAS, de azonnal!

Hat csillag: Kitör a háború, bevetik ellened a hadsereget. Tankok érkeznek és katonák, golyószórókkal. Vagy sürgős PAS, vagy öngyilkos kísérlet egy tank elrablására – ez utóbbit nem nagyon éri meg eljátszani, mert ezen a szinten ki kell irtanod a fél várost, hogy eljuss a három utcával arrébb lévő menedékhez.

Most, hogy remélhetőleg sikeresen leráztad a rendőröket, próbáld meggyógyítani magad (feltéve ha megsérültél – tegyük fel, hogy igen ;-)). A gyógyuláshoz több út is vezet. A legegyszerűbb, a kis szívecskét ábrázoló rózsaszín ikonok begyűjtése – ilyesmit elsősorban a kórházak környékén találsz (mindkét szigeten van belőlük kettő: például az Ocean View a legdélibb híd mellett a keleti szigeten, a West Haven Community pedig délről a második híd túlsó oldalán, a nyugati szigeten); de elszórva is van néhány health szív (sőt a gyógyszertárakban is találsz ingyenesen). Ez 100 pontra gyógyít. Szintén 100 pontra gyógyít, ha alszunk egyet (vagyis csinálunk egy mentést). Betérhetünk kajálni a gyorsétterembe, pizzériába (nagy sárga-piros, McDonalds-ra hajazó épületek) itt némi pénz ellenében fullra gyógyulunk (biztos csodahamburgert árulnak).

A legmacsóbb mód kétségkívül a kur...izé...szóval a kéjhölgyek meglátogatása. A Bűn Városának prostijai válogatósabbak, mint Liberty Cityben: kizárólag akkor hajlandók beszállni melléd ha valami drága járgánnyal parkolsz le mellettük – egy Infernus (a Lamborghinire emlékeztető járgány) például tökéletesen megteszi. A szokott módon hajtsunk el egy elhagyatott helyre, némi izgés-mozgás-nyekergés és máris fullon vagyunk. Megjegyzés: ha valamilyen módon már 150-re tornásztuk fel az életerőnket (ennek mikéntjéről később), akkor ne kéjnőzzünk (eh, leírom: ********* – kíváncsi vagyok, hogy a nagyfőnök észreveszi e ;-)), mert visszasüllyedünk 125-re. **(Észrevette. A Csipi is ezzel próbálkozik állandóan, szétcsaplak titeket! Martin :)**

Szépek, fittek és egészségesek vagyunk, itt az ideje, hogy műveljünk valami rosszat, és nem utolsósorban keressünk még egy kis pénzt. Elsőként ismerkedjünk meg a két, még nem használt power uppal, a páncéllal és az adrenalin-tablettával. A páncél 100 pontos védettséget ad, ha ütnek/lőnek/gázolnak, akkor előbb ez fogy, nem az életerőd. Az adrenalin egy időre belassítja a játékot (amolyan bullet-time effektus) és szuperhumán erőt ad – még a kocsikat is arrébb rúghatod. Mindkettőből van jó pár darab de értelemszerűen sokkal inkább elrejtve, mint a „normál" ikonok – az épületek háta mögött, a kertekben a bokrok között érdemes kutakodni utánuk. Legalább kettő-háromról jegyezzük meg pontosan, hogy merre találhatók, mert bizonyos szituációkban életet menthetnek. Nem árt, ha te is magadhoz szólítasz néhány fegyvert, mert hamarosan szükséged lesz rájuk. Vice Cityben kétféle fegyverbolt van: a közelharci-vágó-szúró fegyvereket (lásd lentebb) a szerszámboltokban veheted meg (ilyen például a Bunch of Tools vagy a Tool It Up), az egyéb harci eszközöket vagy a GTA3-ből már ismert AmmuNation boltokból szerezheted meg, vagy másoktól veheted el, illetve bizonyos helyeken stabilan felveheted őket. A fegyverek számára kilenc helyed van (oké – speciális esetben tíz), ha az egyik kategóriában már birtokolsz valamit, akkor el kell dobnod, hogy fel tudd venni a másikat. Itt a fegyverek teljes listája, kategóriákra bontva:

1. kategória (Speciális)
Fényképezőgép: kizárólag a „Martha's Mug Shot" küldetésben használhatod, ott is kapod meg.

2. kategória (Ököl)
Fist: ököl, alapfelszereltség, ütlegelhetsz vele és kész.
Brass Knuckles: boxer, eggyel jobb, elég erőset oda lehet vele nyomni.

3. kategória (Szúró-vágó szerszámok)
Cleaver: konyhai bárd. Nem különösebben használtam, szerintem elég gyenge, de legalább már alapból kapható.
Screw Driver: csavarhúzó, hasonló mint az előző – nem túl hatásos, de a semminél több.
Golf Club: golfütő. Nagyon kellemes szerszám, elég nagyot sebez, és viszonylag távolról oda lehet vele sózni. Két-három csapástól általában kinyúlik a delikvens.
Hammer: kalapács. Ha már olcsó közelharci fegyvert keresel, akkor leginkább ezt válaszd. Előnye, hogy elég gyorsan lehet vele csapkodni.
Katana: szamuráj kard, az egyik kedvenc (végül is Bruce Willis is ezt választotta a hasonló felhozatalból a Pulp Fictionben): gyors, csendes, nagyot sebet, jól néz ki.
Nightstick: gumibot, a rendőröktől lehet elkobozni. Soha nem használtam.
Baseball Bat: a jó öreg bézbólütő ismét tiszteletét teszi. Már csak nosztalgiából is megéri betörni vele pár fejet.
Knife: konyhakés. Kellemesen gyors szerszám – de a katana persze kategóriákkal jobb.
Machete: ha nincs katana ez is megteszi – bozótvágó kés. Lassú, de nagyot sebez.
Chainsaw: hehehe, láncfűrész. Iszonyatos pusztítást lehet vele végezni, mindenkit levág egyből, a vérből néha még a kamerába is jut.

4. kategória (Robbanóanyagok)
Tear Gas: könnygáz. Nagyobb csoportok megzavarására és figyelemelterelésre jó, de közvetlen fegyverként nem alkalmazható.
Grenades: gránátok. Ezeket már ismerjük korábbról – járművek és tömeg ellen érdemes bevetni. Elég nehéz vele célozni, vigyázzunk, hogy visszapattanva ne a nyakunkba kapjuk.
Molotov: ez az igazi tömegoszlató, a tüzes koktél. Elég nagy kiterjedésű tüzet gyújt – megint csak óvatosan, mert könnyen megégünk.
Bomb/Detonator: bomba és detonátor előre eltervezett merényletek esetére, a közvetlen tűzharcban nem használható.

5. kategória (Pisztolyok)
Colt 45: a Python gyengébb verziója, de mozgás közben is tudunk vele tüzelni. Kellemes alapfegyver.
Python: egy lövés, egy halál. Mozogni nem tudunk lövés közben, de akkorát üt az ellenféle, mint egy ló. Nagyon hasznos darab.

6. kategória (Puskák)
Chrome Shotgun: hasznos alapkiszerelésű közelharci fegyver, távolra viszont hatástalan.
Spas 12 Shotgun: az előbbi turbózott verziója, automatán újratölt, ergo gyorsabb.
Stubby Shotgun: a jó öreg lefűrészelt csövű shotgun. Brutális szórás, lassú újratöltés, brutális sebzés.

7. kategória (Géppisztolyok)
Tec 9: Könnyű géppisztoly, gyaníthatóan ezzel fogsz először megismerkedni ebből a kategóriából. Van jobb.
Uzi: Az utcai bandák kedvenc fegyvere, elég nagy szórással. Nem kedveltem.
Ingram MAC 10: na ez már egy fokkal jobb, csinos kis mészárlásokat lehet vele rendezni.
MP5: a kategória győztes. Gyors, pontos, halálos. Az FBI ügynökök is ilyennel mászkálnak. Vedd el tőlük, utána már meg is veheted!

8. kategória (Karabélyok)
Ruger: az alap karabély, manuális célzással. Nem rossz, de a másik versenyző sokkal jobb.
Colt M4: a Colt 45-ös, csak gépesítve... ;-) Iszonyatos pontosság, iszonyatos sebzés és iszonyatos sebesség. A játék utolsó harmadában erősen ajánlott felszerelés.

9. kategória (Nehézfegyverek)
Flame Throwe: Lángszóró. Nagyon lehet vele irtani, hátránya, hogy időbe telik, amíg elégnek tőle a népek – de olyan aranyosan szaladgálnak körbe-körbe. Óvatosan kaszáljunk vele, mert mi is lángra kaphatunk, mint a karácsonyfa.
M60: gyalogsági géppuska. Kemény szerszám, brutális tűzerővel, de nehéz vele célozni.
Rocket Launcher: rakétavető vagy bazooka, mi más? Korlátozott számú munícióval érkezik, de nincs nála jobb egy-egy úttorlasz, vagy a csapatokban támadó ellenfelek eltakarítására. Zoom funkcióval van felszerelve (R1), használd!
Minigun: Ahhh, a legjobb. A csúcs, az abszolút! Az igazi terminátorok fegyvere: állj be vele az útkereszteződésbe, fordulj körbe és lőj, lángba borul körülötted a világ. Nagyon lelassít (mint a nehézfegyverek és a láncfűrész is – ilyenkor ne is álmodj róla hogy sprintelni fogsz) de a hatásfok mindenért kárpótol.

10. kategória (Mesterlövész puskák)
Sniper Rifle: az alap mesterlövész fegyver, kezdetnek megteszi.
PSG-1: az über-puska. Halk, pontos, gyors és iszonyatos zooomja van.

Most, hogy már ismered a fegyvereket (a döntő többségükhöz persze még egyáltalán nem tudsz hozzáférni), ideje kicsit foglalkozni a missziókkal is, Mielőtt még belecsapnánk a dolgok közepébe (azaz a fő sztorivonalhoz tartozó küldetések részletes kielemzésébe), itt van néhány vaskos jó tanács a teljesítésükhöz úgy nagy általánosságban – elsősorban azért, hogy megkíméljem maga a triviális tanácsok rendszeres leírástól ;-)

Először is: ments minden sikeres misszió után! Nincs bosszantóbb dolog annál, mint elbukni egy küldetést, és utána két-három szakasszal korábbról kezdeni újra mindent. Ne siess. Nem hajt a török, maximum egy-egy missziónak van időkorlátja, magának a játéknak nincsen. Gyűjts pénzt, szerezz jobb fegyvereket, vásárolj magadnak ingatlanokat (ha nem tudod, hogy mik azok az ingatlanok, akkor olvasd el a játékról szóló recenziót, ott részletesen van róluk szó), gyűjts össze autókat és motorokat a garázsban. Ha meghalsz, vagy elkap a rendőr, akkor töltsd vissza az állást (ezért is érdemes sűrűn menteni) mert minden fegyveredet elveszik tőled, és még pénzt is vesztesz. Jegyezd meg a Pay And Spray-ek és a páncélok helyét – ne akkor kelljen gondolkodnod rajtuk, ha éppen egy rakat rendőr van a nyakadban. Minden egyes küldetéshez (na jó, az elején még nem szükséges, de később mindenképpen) teljes harci díszben indulj: maximum életerő, maximum páncél és csontig feltöltött muníció. Ha valami nagyon nem megy, akkor hagyd későbbre, csinálj meg más küldetéseket – általában több közül is választhatsz, nem kell mindig egy feladatra koncentrálnod. Kikapcsolódásképpen nekiláthatsz a melléküldetéseknek is – ezeket majd külön szekcióban tárgyalom. A küldetések leírása során megpróbálok spoiler-mentes maradni, azaz nem lelőni a játék fordulatait – már amennyire ez egy ilyen walktrough esetében lehetséges. Nézz végig minden átvezető animációt – érdemes, mert egyrészt megtudod belőle a küldetések lényegét, másrészt meg nagyon poénosak.

III. A FŐ SZTORIVONALHOZ KAPCSOLÓDÓ KÜLDETÉSEK

Welcome to Vice City! A neved Tommy Vercetti, tizenöt évnyi kemény börtön után eddigi munkaadóid, a Forelli fivérek Liberty Cityből Vice Citybe küldtek azzal a céllal, hogy beindítsd a drogkereskedelmet. Az első üzleted rögtön rosszul sül el: ismeretlenek rajtad ütnek, a pénzt elveszik, mindenki meghal – neked is alig sikerül elmenekülnöd. A megbízóid idegesek: azt akarják, hogy szerezd vissza a pénzt, amilyen gyorsan csak lehet. A városban csupán egyetlen összekötőd van: Ken Rosenberg, a sunyi kis zugügyvéd (teljesen olyan a pasi, mint Sean Penn karaktere a Carlito útjából). A térképen L-el van jelölve (az ügyvédi irodában), hajts is el hozzá.

A KEN ROSENBERG MISSZIÓK:

1. „The Party"
A legelső küldetés még bőven a „bevezetés a játék világába" szekció része. Dumcsi Rosenberggel, aztán vágd be magad egy autóba és nyomás Rafaelhez, a helyi divatszabóhoz átöltözni valami alkalmas ruhába. Ezután hajts Cortez jachtjához és a bejáratnál lévő rózsaszín körbe belegyalogolva (a későbbiekben minden esetben ez jelöli a misszió egyes célpontjait) nyomulj fel a hajóra. Cortez buliján ott van a Vice City-i alvilág apraja nagyja: elsősorban persze maga a tulaj, Colonel Cortez, a helyi feketekereskedelem pápája, és csinos lánya, Mercedes. Aztán Steve Scott, a helyi „egzotikus filmeket" gyártó stúdió tulajdonosa és Candy Suxx, a stúdió filmjeinek sztárja. Kent Paul, az európai pop producer, aki éppen a helyi csúcsbandát, a Love Fistet menedzseli. Megismerhetjük még Avery Carringtont, a város ingatlancápáját és Ricardo Diazt, a nagyfőnököt is – Diaz gyakorlatilag a város ura. A bejátszás végén Mercedes megkér arra, hogy vigyük el egy közeli klubba, a Pole Positionbe – tegyünk így (várjuk meg, amíg ő is beszáll az autóba vagy felül a motorra). A jutalmunk 100 dolcsi, plusz innentől bármikor átöltözhetünk Rafaelnél az öltönybe (Soire Suit).

2. „Back Alley Brawl"
Először is látogasd meg Kent Pault a klubjában (Malibu Club), aki információt ad át egy szakácsról. Irány a szakács: egy sikátorban fogod megtalálni, éppen telefonál,. Csapd le ököllel, vedd fel mobilját (ezzel nyitod majd meg a „bérgyilkos" melléküldetéseket –leírásuk a megfelelő szekcióban) és ismerkedj meg Lance Vance-szel. Lance nagyon barátkozós kedvében (én a hangja alapján először azt hittem, hogy homokos a pali – nagyon nyálas stílusa van). A párbeszédet három további szakács feltűnése zavarja meg – ha akarod, verd agyon őket (és vedd el a bárdjaikat) – egyébként meg kövesd Vance-t a fehér Infenushoz és pattanj be mellé. Furikázd el a AmmuNationig, majd vissza menj jelenlegi szálláshelyedre, az Ocean View hotelbe. Misszió vége, 200 dolcsit kapsz és nálad marad a telefon.

3. „Jury Fury"
Az ügyvéd újabb pénzszerző missziót sóz a nyakadba: két esküdtet kell rábeszélned arra, hogy a vádlott tulajdonképpen nem is annyira bűnös, mint ahogy azt ők először gondolták. Mikor kilépsz az irodából, látni fogod, hogy egy manust éppen elgázol egy autó. Vedd magadhoz a leejtett kalapácsot és indul el megkeresni a kér delikvenst. Az első egyszerű ügy: bent ül az autójában. Menj oda hozzá és verd addig az autót a kalapáccsal, ameddig ki nem ugrik, és sikoltozva el nem szalad. A másik ürge éppen beszélget valakivel: hajts neki az autójának (vigyázz, hogy ne üsd el a tagot – akkor buktad a missziót), mire ő beszáll. Elhajtani nem fog, mert karambolozik egyet, szóval nyugodtan verd szét kocsiját, amíg ki nem ugrik. A rendőrökkel ne törődj, mert a körözés megszűnik rögtön, ha befejezted a missziót. 400 dolcsival lettél gazdagabb.

4. „Riot”

Ennél a küldetésnél már tulajdonképpen Avery Carrington a megbízód, de még Rosenbergnél tudod felvenni. Egy jó kis lázadást kell kirobbantanod a sztrájkoló munkások között. Először is húzz el Rafaelhez, öltözz át a munkásoverallba, és keresd meg a sztrájk helyét (a nagy építkezési terület egyik kapujánál találod, be kell menni a kerítés mellé). Többféle taktikát is lehet alkalmazni: mivel a lázadás kirobbantáshoz tömegverekedést kell produkálnod (ehhez össze kell verekedned négy munkással) és a botrány kitörése után megnyíló kapu mögött még három autót is fel kel robbantanod, ildomos a brutálisabb megközelítést választani. Lopj el valami masszívabb járgányt (mondjuk egy testesebb terepjárót) és simán hajts be vele a tömegbe. A négy megtámadott munkás így bőven meglesz (azért ne üss el túl sokat, mert üldözni fognak). Pattanj ki az autóból, fuss be a kapun (esetleg üsd le az üldözőidet) és ha van nálad pisztoly, lőj bele a teherautók mellet álló hordókba – bumm – ezek felrobbannak, és már célnál is vagy. Ha nincs nálad pisztoly, akkor üsd le a bent lövöldöző őrt és vedd el tőle. Nálam a harmadik autó nem robbant fel, így kivittem az udvarból és addig zúztam a falnak, amíg fel nem robbant. Kövér 1000 dollár és megnyílnak az Avery Carrington (az építési területnél) alküldetések (ezekről majd a mellékküldetések szekcióban), Cortez is felhív, hogy mehetsz neki dolgozni: Rosenberggel végeztél is.

COLONEL CORTEZ MISSZIÓK, ELSŐ FELVONÁS

1. „Treachearous Swine”

Egyszerű kis küldetés, Gonzalezt, az áruló disznót kell elintézned. Menj fel a tetőre, itt az emberünk meglát téged és menekülni kezd. A haverjait nyomd le, majd rohanj utána az utcára (el is felejtettem: egy láncfűrészt kaptál a munka elvégzésére). Ha leértél, tedd el a láncfűrészt (nagyon lelassít) és rohanj az emberünk után. Ha elérted, izzítsd be a masinát, és hajrá, szeleteld fel. Valószínűleg beugrik egy kétcsillagos körözés. Kösd a hotel parkolójában veszteglő Cheetah-t és keresd meg a legközelebbi PAS-t. Misszió vége, 250 dolcsi.

2. „Mall Shootout”

Először is igen javallott egy látogatás az AmmuNationben némi páncél és lőszer beszerzése céljából. Egy francia kémmel kell találkoznod és elhozni Corteznek a nála lévő chipet. Menj fel a bevásárlóközpont első emeletére – ott találod a franciát. Ez bepánikol, és mindenhonnan a francia különleges erők rontanak rád. Ne állj meg lövöldözni (száz százalék, hogy kinyírnak.) Szaladj a francia után, szerezz magadnak egy járművet és érd utol. Nem lesz nehéz, mert motoron menekül és piszok lassan halad. Üsd el, lődd agyon, verd le – mindegy, csak vedd el tőle a chipet. Ismét lesz két csillagod, ettől szabadulj meg és menj vissza Corezhez a chippel. 500 dolcsi.

3. „Guardian Angels”

Irány a parkolóház, vedd fel a Rugert. Találkozni fogsz Lance-szel, és együtt mentek egy sikátorba – az első közelebbi találkozásod Diazzal. Diaz a kubaiakkal készül egy drogügyletet nyélbe ütni, nektek kell vigyáznotok rá. Foglald el a pozíciódat a lépcső tetején és várd meg, amíg a kubaiak megérkeznek. Diaznak igaza volt: a kubai gang megöli a két testőrét, aztán neki esnek. Ha ügyes lövész vagy, akkor a tetőről a Rugerrel közelítve lövöldözd le a kubaiakat (az R3-mal le is guggolhatsz a nagyobb találati pontosság kedvéért – de akkor nem tudsz mozogni). Szerintem sokkal egyszerűbb, ha az első hullámot kiírod a tetőről, aztán lerohansz a lépcsőn felkapod a kubaiak elejtett géppisztolyait, és az automata célzás segítségével lemészárolsz mindenkit, két-három autó jön még minkét oldalról – állj távolabb tőlük, és robbantsd be őket, vigyázva arra, hogy Diaz életben maradjon. Ahogy vége a mészárlásnak két kubai motoros érkezik Sanchezeken (ezek a könnyű crossmotorok) és elragadják a pénzt. Diaz lelövi az egyiket: szállj fel az üres motorra és kövesd a menekülőt. Ha van nálad géppisztoly, akkor lődd le, ha nem akkor passzírozd a falhoz – ez utóbbi nehezebb. Ha megvan, fogd a pénzt, és menj vissza Diazhoz. 1000 dolcsis jutalom.

Tipp: bukd el a missziót (hagyd hogy megöljék Diazt) és vidd el egy garázsba Diaz autóját – ez persze feltételezi, hogy vettél már olyan ingatlant, amihez garázs is tartozik. Az autó ugyanis sérthetetlen. Finom, nem?

A misszió teljesítése után Diaz felhív, már nála is tudsz dolgozni.

RICARDO DIAZ MISSZIÓK, ELSŐ FELVONÁS

Diaz a játék egyik leghumorosabb figurája – nem hagyományos értelemben véve persze. Kegyetlen dolgai vannak, állandó dühroham van rajta, és úgy káromkodik, mint egy kocsis – majd meglátjátok, ezzel kapcsolatban igazán nem akarok poénokat lelőni. Diaz küldetéseivel megnyílt a Starfish Island-re vezető (eddig zárt) vaskapu, hajts el Diaz palotájához.

1. „The Chase”

Diaz egyik emberét kell követned – Ricardo tudni akarja, hogy hová viszi a lopott pénzt. Keresd meg a célpont lakhelyét. Szállj ki az autóból, kukucskálj be az ablakon. Majd menj fel a lépcső – az emberünk észrevesz és menekülni kezd előled a házetetőn keresztül. Fuss (inkább sprintelj) utána, ugráld át a felrobbantott hordókat, majd ugorj le az épület végén. A pali egy Injectionnel menekül, de neked is oda van készítve egy jármű: egy Faggio, a játékban található legkisebb motor. Ha nagyon akarod, gyorsan köss el egy másik autót, de a Faggio is tökéletesen megteszi – ugyanis elég könnyen kormányozható és úgysem kell legázolni az emberünket, csak követni. Eredj utána, a társa egy idő után lövöldözni kezd rád – ne lőj vissza (még felrobbantod), hanem kerülgesd ki a lövéseket. Tarts egy minimális távolságot, mert egy idő után direkt baleseteket kezd okozni előtted – ha távolabb vagy, ezeket simám ki tudod kerülni. Kövesd egészen a Prawn Islandig. Misszió vége, 100 dolcsi és megnyílik a Prawn Island.

2. „Phnom Pen '86”

Ebben a misszióban Diaz ellenfelei között kell rendet csapnod – méghozzá egy helikopterről, az M60-assal. A helikoptert „Quintin” vezeti – valójában Lance az, álnéven – a dolog megint csak filmes utalás, méghozzá a Dominó-elv hasonló helikopteres lövöldözős jelenetére. A felszállás után szoktasd magad egy kicsit a fegyverhez (lőj szét pár hajót a levegőből) – aztán jön az éles bevetés. Itt nem sok tanácsot tudok adni – jól kell célozni és kész. A villakomplexum első házának tetején kezditek, aztán Lance szépen körbelebegi az egész területet. Ez lesz az első misszió, ami lehet, hogy nem sikerül elsőre (na jó, a korábbiak se feltétlenül). A hordókat mindenképpen lődd szét, mert egy találattal több ellenfelet is el tudsz intézni, nem kell pontosan céloznod az össze-vissza rángatózó helikopterről. A legjobb az, ha betanulod, hogy honnan jönnek (illetve hogy hol állnak) a palik, így másodjára-harmadjára biztos sikerül. A lényeg a gyorsaság: a helikopter nem bír el túl sok találatot, lentről meg lőnek, mint a meszes. Ha kint mindenkit elintéztél, Lance letesz, és a legnagyobb épületben kell mészárlást rendezned. Feltétlenül legyen nálad valami automatán célzó fegyver és maximum páncél, mert sokan vannak benn. Lőj le mindenkit, aztán nyomulj fel a tetőre – itt is végezz a népekkel és vedd magadhoz a pénzes táskát. Lance leszáll érted és visszarepít Diaz palotájába.

Kövér 200 dollár és ami a legjobb: megnyílnak a hidak, át lehet menni a másik nagy szigetre. A következő küldetést már ott kell végrehajtanod.

Itt érdemes egy kis szünetet tartani a missziókban. Valószínűleg van már annyi pénzed, hogy tudj garázst venni magadnak – ha eddig nem tetted meg, akkor most vásárolj. Kezdj el pénzt gyűjteni a másik szigeten is egy búvóhelyre – én a Hyman Condot ajánlom, ami ugyan 14000 dolcsiba kerül, de három garázs, átöltözési lehetőség, csillag és legfőképpen egy helikopter jár hozzá. A helikopter egyrészről nagyon jó poén (egy csomó helyre el tudsz vele jutni, ahová eddig reménytelen volt el (inkább: fel) jutnod, másrészt meg a missziók innen kezdenek nehezedni és gyors közlekedés egyáltalán nem hátrány.

3. „The Fastest Boat”

Diaz irigy, a leggyorsabb hajó kell neki a városban. Oké, hozzunk neki egyet! Mielőtt még elindulnál, keresd meg a Diaz háza mellett lévő sövénylabirintusban a mesterlövészpuskát – nagyban megkönnyíti majd az életed. Hajts át a másik szigetre és keresd meg a sziget déli részén fekvő hajógyárat, kikötőt. Frontális támadással (értsd: behajtasz a kapun az autóval) nem nagyon érdemes próbálkozni – csak szépen nyugodtan. Állj meg olyan távolságban , ahol ők még nem látnak téged, te viszont a mesterlövész pityuval még kitűnően be tudod fogni a kapunál ácsorgó őröket. Kapd le őket, rohanj be a kapun, a bent lévőket szedd le valamilyen automatán célzó fegyverrel. A csónak ott van a dokkban, de előbb le kell eresztened. Ezt a nyitott ajtajú csarnokban teheted meg, ott van a végében. Pár dokkmunkás még neked jön (nem veszélyesek, nincs lőfegyverük) és néhány fegyveres őrt is el kell intézned a hajó leeresztése után – ha problémáid vannak, keress fedezéket a ládák mögött. Mikor kellőképpen megritkítottad a népet, sprintelj el a hajóig és ugorj bele (a szó legszorosabb értelmében) a partról. Vissza kell vinned a motorcsónakot Diaz villájához – a zsaruk ugyan vízen is üldöznek, de a szupergyors Squaloval úgyis lehagyod őket.

Finom 4000 dollár a markodban.

4. „Supply and Demand”

Ez a misszió két részből áll: először is menj le Cortez villájának kikötőjébe – itt találkozol Lance-szel. Rövid dumcsi a helyzetről (Tommy megosztja vele, hogy át akarja venni Diaz üzletét), aztán irány a part túloldalán lévő kikötő. Itt három másik hajóval kell majd versenyeznünk – és ezek bizony elég gyorsak. Javasolt a bal oldali utat választani, mert az viszonylag problémamentes – a másik út igen kacskaringós, simán fel lehet borulni a hajóval. Ha sikerült gyorsabban odaérni, mint a többiek, akkor Lance átveszi a csónak vezetését, nekünk pedig megint lövészt kell játszanunk. A minket üldöző, elénk vágó motorcsónakoknál ne a belőlük vadállat módjára lövöldöző emberkéket próbáljuk kilőni (az igen nehéz), hanem koncentráljunk a viszonylag sérülékeny hajótestre, és robbantsuk be az üldözőket. A végén a nyakunkba kapunk egy helikoptert is – megint csak magára a gépre koncentrálunk, ne az emberekre. (A játék szerintem egyik leglátványosabb missziója, tiszta akciófilm-filingje van az egésznek.)

Ha lekaptunk a helikopátert, egy hajó zárja el az utunkat – itt viszont próbáljuk meg a személyzetet kilőni, mert a robbanás könnyen magával ránthat minket is a pusztulásba. Ha ez is kész van, akkor vége a missziónak: 10 000 dolcsi üti a markunkat.

Itt most megint jól jön egy kis pihenő, sőt váltsunk is megbízót: Cortez újra nyitott, nála két küldetés van még hátra. A kettes számú ugyan időrendben kissé később jelenik meg, de az integritás megtartása (nem nyitok neki még egy alcímet) végett ezt is itt tárgyalom. Tehát back to Colonel Cortez!

COLONEL CORTEZ MISSZIÓK, MÁSODIK FELVONÁS

1. „Sir, yes Sir!”

No, ez marha jó lesz! Cortez megbíz minket, hogy hozzunk el neki „valami katonai cuccot”, amit egy konvoj szállít a nyugati szigeten. Semmi probléma, autóba be (vagy még inkább: motorra fel), irány a nyugati sziget. A konvoj a part menti többsávos úton halad: teherautók, Patriotok, és középen a megszerzendő „katonai cucc”: egy tank! A dolog első pillantásra lehetetlennek tűnik, de többféleképpen is meg lehet oldani az ügyet. Például álljuk el a konvoj útját egy kocsival és próbáljunk beszállni a tankba, amíg azzal bíbelődnek a katonák. (Ebben az esetben nem mindig nyílik elsőre a tank ajtaja!) A második az esztelen támadás: kerítsünk egy páncélöklöt (Hooker Inn hotel – térkép!), célozzuk be a konvoj első kocsiját, aztán szépen sorban a többit. Ha megfelelő pusztítást végeztünk, rohanjuk oda tankhoz, valami ütősebb szerszámmal (pl.: láncfűrész) vágjuk le az ajtaját és szálljunk be. Ez a lehető leghülyébb módszer, nagy valószínűséggel otthagyod a fogad (ha máskor nem, hát akkor, amikor a tankajtót feszegeted). Sokkal egyszerűbb megoldás, ha egy darabig (kábé fél-egy percig) a konvoj mellett haladunk a másik sávban (ezért kell a motor: gyorsan a helyszínre kell érnünk) és ekkor elkaphatunk egy pillanatot, amikor a parancsnok megállítja az egész menetet, és elküldi a katonákat – méghozzá fánkért (LOL!!!). Használjuk ki a lehetőséget: villámgyorsan ugorjunk be a tankba (elvileg most nyitva lesz az ajtaja és a nem túl szűkös időlimiten belül vigyük el a közeli, Cortez által megjelölt garázsba. Lőni fognak ránk, meg a rendőrök is jönnek keményen – de ez ne izgasson senkit, a tank kvázi sérthetetlen, szükség esetén a rendetlenkedők ellen még az ágyút is használhatjuk. Ahogy betolattunk a garázsba – misszió teljesítve. 2000 dollár csak a jutalom – de nem túl nehéz misszió, inkább poénos. (Ha van már garázsod, haza is viheted a tankot, később még jól jön 1-2 alkalommal!)

1. „All hands on Deck”

Huh, ez egy nagyon kellemetlen misszió, keményen fel kell kötni az alsóneműt. Cortez menekülését kell fedeznünk, méghozzá s a hajóján. Ellenfeleink a franciák lesznek, akik vissza akarják szerezni a chipet. Bizos stratégia nincsen – őszintén szólva szép nagy adag szerencse is kell a teljesítéséhez. Ami feltétlenül legyen nálunk: egy minél jobb automatán céltó fegyver, egy karabély és egy rakétavető (az előbb említett helyről lehet felszedni). A hajó felső részén muníció és health, ha esetleg csehül állnánk valamelyikből. Először nyírjuk ki a hátulról támadó csónakokat, aztán rohanjunk gyorsan előre és tisztítsuk meg az utat a blokkoló hajóktól. A jachtra felkapaszkodókat intézzük el az automatával, majd figyeljünk a támadó helikopterekre. A legjobb taktika az, ha megpróbáljuk kilőni a pilótát – tehát inkább az elejét sorozzuk. A kötélen leereszkedőknek szintén az automatából adjunk – de inkább a helikoptereket sorozzuk, mert egyébként soha nem lesz vége az emberáradtnak. Nyírjuk ki azokat is, akik esetleg felmásztak. Most jön a legnehezebb rész: megjelenik egy Apache harcikopter (aka Hunter) és elkezdi sorozni a hajót. Itt is próbálkozhatunk a pilóta kilövésévek (NAGYON nehéz) ezért inkább forduljunk bizalommal a rakétavetőhöz és próbáljuk meg kétszer háromszor telibe kapni a helikopter. Ha ez sikerül a gép lezúg – vigyázzunk, hogy ne kerüljünk a robbanás alá vagy közelébe, mert a gyaníthatóan ekkor már igen csúfos egészségi állapotunknak köszönhetően villámgyorsan elhalálozunk. A jutalom 5000 dolcsi és egy cool motorcsónak. Cortez küldetéseinek ezennel vége, térjünk vissza Diaz bácsihoz – illetve most már önmagunkhoz.

TOMMY VERCETTI MISSZIÓK

Igen, jól látjátok, most már önmagunknak csinálunk küldetéseket. Ha eddig még nem tetted volna meg, most szerezz be egy olyan ingatlant, amihez jár helikopter is – a nyugati szigeten található rendőrség tetején van ugyan egy, amit el lehet kötni (az épület hátuljánál kell felmászni hozzá) – de egyrészt abban nem szól a rádió ;-), másrészt meg elég kényelmetlen minden egyes alkalommal érte menni: a következő küldetéshez ugyanis nagyon ajánlott, hogy levegőben közlekedj.

1. „Death Row”

Lance lebukott (a kis buta, kellet össze-vissza telefonálni), Diaz emberei éppen kínozzák, és természetesen nekünk kell kiszabadítanunk. Először menjünk el a Malibu Clubba, vegyük fel a missziót Kent Paultól, aztán irány a másik szigeten a szeméttelep (gyakorlatilag a város ellenkező oldalára kell átjutnunk) – Lance életereje folyamatosan fogy, nincs sok időnk, most jön jól a helikopter. Szálljunk le a bejárathoz vezető hosszú utca végén és vegyük magunkhoz a mi jó öreg megbízható rakétavetőnket. Egy raketta a bejáratot elzáró autóba, egy meg mögé, már nyomulhatunk is befele. Itt az automatán célzó fegyverrel dolgozzunk, lőjünk le mindenkit, de az udvar közepén álló Trashmastert (a böszme nagy szemétszállítót) próbáljuk meg kihagyni a szórásból, mert szükségünk lesz rá. A hangárban lejük meg Lance-t (a mellette lévő őrt óvatosan intézzük el, mert egy felelőtlenül leadott sorozatra Lance is rámehet), aztán szabadítsuk ki. Ha kimegyünk a kapun, akkor nyakunkba szakad a világ – Diaz emberei jönnek autókkal, állig felfegyverezve. Válasszuk inkább a szemétszállítót, az elég masszív darab (áll a hangár mellett egy Sentinel is – a vezetési skilljeikben bízók azzal is mehetnek :). Lance-t kórházba kell vinnünk – az ugyebár északra van. A szemétszállító kemény jószág, jól bírja a nekicsapódóa utókat – arra viszont vigyázzunk, hogy fel ne boruljunk vele (elég ingatag néha). Szállítsuk le a Lance-t a kórházba – jutalom az nincs. Időrendben itt jönne az előbb tárgyalt hajós Cortez misszió.

1. „Rub Out”

Itt az idő, hogy leszámoljunk Diazzal: maga a leszámolás nem lesz nehéz – viszont Lance is velünk van, aki előszeretettel sétál bele a legnagyobb golyózáporba. Kapunk egy M4-est (ami jó dolog) ezen kívül vigyünk magunkkal egy mesterlövészpuskát is. A villa elejénél indítunk, a bejárat körül lézengőket kapjuk le távolról. Ez az ajtó be van zárva, tehát hátra kell mennünk, a belső medencés szobán keresztül. Próbáljunk mindig Lance előtt haladni és felfogni a neki szánt golyókat. Itt már automatát használjunk (ha sikerült szereznünk egy MP5-öst, akkor az tökéletes). Menjünk be a hátsó bejáraton fel az emeletre – itt rejtőzik Diaz. Menj be a nagy szobába, lődd le az összes testőrét, majd ess neki Diaznak – használd az M4-et és célozz fejre, mert ha nem vagy elég gyors, Diaz menekülni kezd, és akkor üldöznöd kell – ezt már ne várd be. Pár sorozat és a mocskos szájú Diaz bácsi nem káromkodik többé.

Hohoho, 50 000 dolcsi, Diaz háza, helikopterrel a tetején – ezért aztán megérte ekkora vérfürdőt rendezni!

4. „Shakedown”

No, most már tényleg magunknak csinálunk missziókat, innen a város feletti totális kontroll a cél. Az első dolgunk az lesz, hogy meggyőzzük a boltokat: a védelmi pénzt ezentúl nekünk jár – adjunk hát egy kis leckét nekik. Irány a North Point Mall, feltétlenül legyen nálunk valami szúró-vágó-törő eszköz (a kalapács vagy a katana például) mert kirakatablakokat kell bezúznunk. A misszió időkorlátos, öt percünk lesz arra, hogy benyomjuk az összes a radaron jelölt bolt ablakát – mármint az összes ablakukat, mert több is van nekik – összesen olyan huszonöt körül. A dolog nem tűnik nehéznek, de valójában az – ahogy elkezdjük törni az ablakokat, a körözési szintünk folyamatosan növekszik és egyre több rendőr lesz a nyomunkban. A legjobb, ha futunk előlük, és kihasználjuk azt, hogy folyamatosan lövöldöznek ránk – kis szerencsével kilövethetjük velük a kirakatokat is. Ha nagyon a nyakunkon vannak, vegyük elő a katanát és vágjunk rendet köztük. A végén lesz egy kövér ötcsillagos wanted-levelünk: induljunk el sürgősen a délen lévő Pay and Spray-be egy átfestésre. Ha nem sikerül és elkapnak, vagy maghalunk, nincs nagy baj – a missziót így is teljesítettük, maximum a cuccaink vesznek el. Nehéz misszió, én rengeteget szívtam vele. Gránáttal vagy Molotov-koktéllal könnyebb lett volna!

Jutalom: 2000 dollár, és lehetőség a kulcsingatlanok (Asetts) megvásárlására.

Itt ismét érdemes egy kis pihenőt tartani és nekiállni a felüdülést jelentő Asett-misszióknak (ezeket külön szekcióban tárgyaljuk). Gyűjtsünk pénzt, álljunk neki a unique jumpoknak, versenyezzünk a Hyman Memorial stadionban, vagy próbáljuk ki az RC missziókat – de leginkább fogjunk hozzá az összes kulcsingatlan felvásárlásának, mert hamarosan szükség lesz rájuk.

1. „Bar Brawl”

Innentől kezdve már szinte minden misszió nehéz, ez is az. Biztonsági őrök jelentek meg a városban, és bezavarnak az üzletnek. A feladatod az lesz, hogy megtudd, honnan jönnek, plusz véget is kell vetned a felesleges ténykedésüknek. A misszióhoz segítőtársakat is kapsz – ők sajna nem sok vizet zavarnak. A bár előtt álldogáló őröket legegyszerűbb elütni – ha megmurdáltak, menj be és beszélj a tulajjal. Ő elárulja, hogy a Washibgton Beach-en található Security Headquarters-ből származnak az őrök – öt percet kapsz, hogy leszámolj velük. Itt többféle stratégia létezik: elsőször mindenképpen érj oda gyorsan az épülethez. Állj meg kellő távolságban, vedd elő a mesterlövészpuskát, majd kezdd el kiírtai az őröket. Próbálkozhatsz gránátokkal is – ha szerencséd van, pár dobásból felrobbannak az autóikkal együtt. A taktikusabb megközelítést választók szereltessenek bombát a kocsijukba az Eight Balls „bombaüzletnél”. A kérdéses hely a kikötőben van – sajnos lemaradt a térképünkről –, a legdélebbi csücsöknél horgonyzó két nagy hajó közül a bal oldali orránál. Egy olyan garázst keress, mint a Pay and Spray! A misszió előtt, nagy sebességgel célozzák meg a bejáratot, ugorjanak ki, és amikor a kocsi becsapódik az emberkéink közé, robbantsanak.

Jutalom: rongyos 500 dollár, és ráadásul még Lance is nyavalyog, hogy nem kap kellő részesedést.

5. „Copland”

Újabb filmes utalás, újabb csontnehéz misszió – legalábbis elsőre mindenképp. Az egyik embered elszúrta egy kávéház felrobbantását, így most neked kell befejezned a melót. Mivel a környék tele van zsarukkal, szükséged lesz egy (illetve kettő: Lance-nek is kell) uniformisra. Először is: szerezz magadnak egy egycsillagos körözést, ne menekülj túl gyorsan a rendőrök elől, hanem csald be őket a garázsba magad után, ha ez megvan, te és Lance rendőrként masíroztok ki a garázsból. Keresd meg az épület mellet parkoló rendőrautót, és irány a bevásárlóközpont. Itt menj el a Tarbrush Cafe-hoz és élesítsd be a bombát. Kemény öt (!) másodperced lesz a robbanás előtt, tehát sprintelj és ugorj. A neheze csak most következik: ötcsillagos körözés lóg a fejed fölött. Két lehetőséged van: az egyik az őrült menekülés a PAS-be vagy a kastélyodba (bármelyik megteszi), a másik pedig az, hogy a zsaruk leütése előtt fogsz egy helikopter, leparkolod szépen a North Point Mall előtt és oda rohansz ki – a levegőben már viszonylag biztonságban vagy, és nyugisan vissza tudsz repülni a villádba (azaz Diaz ex-villájába).

Jutalmad 10 000 dollárocska, a rendőrruha (a Washington Police Station-nél lehet felvenni) és az, hogy a villád ezentúl napi 5000 dolcsit termel – azaz kulcsingatlanná válik.

Megérkeztünk a sztori utolsó szakaszához – azaz csak megérkeztünk volna, ha a továbblépéshez nem kéne birtokolni az összes kulcsingatlant és végigpörgetni az összes küldetésüket. Na szép – ugorj is neki, mert nem kevés időbe fog telni. Az Asett-missziók általában könnyebbek, mint az utóbbi Vercetti-missziók, szóval felüdülés lesz foglalkozni velük – a megoldásukat a megfelelő helyen találod.

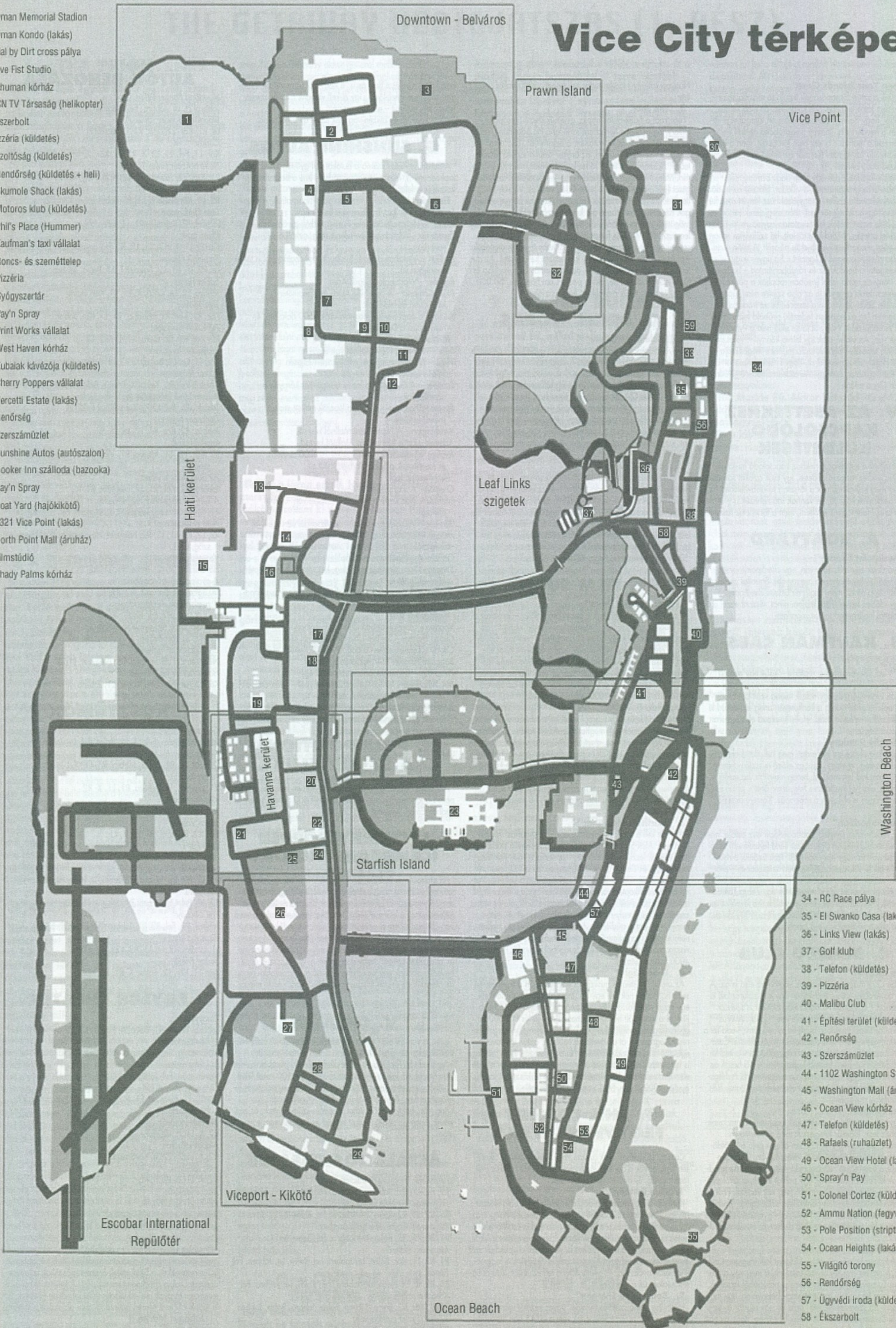
AZ UTOLSÓ FELVONÁS

1. „Cap the Collectors”

A korábbiakhoz képest kifejezetten könnyű dolgunk lesz. A Forelli bratyók megneszelték, hogy szépen csendben átvettük Vice City irányítását és „begyűjtőket” küldtek ide, hogy lerabolják a féltve őrzött kulcsingatlanainkat. Összesen hat begyűjtőt kell elintéznünk, akik párban közlekednek – szerencsére nagyon könnyen lerohanható Sanchezeken. A következő útvonalon járnak: először a Boatyard, aztán a Sunshine Autos, utána az Ice Cream Factory, a Kaufman Cabs, a Film Studio, a Malibu Club és végül a Pole Position. Az első párost valószínűleg nem tudod elkapni a Boatyard előtt, de aztán megfoghatod őket – hajts át rajtuk valami méretes járművel (egy Patriot tökéletesen megteszi), aztán öld meg őket gyorsan, mert nagyon jól fel vannak fegyverezve. Ahogy az első párt megölted, rögtön indul a második, majd a harmadik – inkább hidegvér kérdése az egész, mint ügyességé.

Jutalom: 30 000 dolcsi.

Vice City térképe



- Hyman Memorial Stadion
- Hyman Kondo (lakás)
- Trial by Dirt cross pálya
- Love Fist Studio
- Schuman kórház
- VCN TV Társaság (helikopter)
- Ékszerbolt
- Pizzéria (küldetés)
- Tűzoltóság (küldetés)
) - Rendőrség (küldetés + heli)
1 - Skumole Shack (lakás)
2 - Motoros klub (küldetés)
3 - Phil's Place (Hummer)
4 - Kaufman's taxi vállalat
5 - Roncs- és szeméttelep
6 - Pizzéria
7 - Gyógyszertár
8 - Pay'n Spray
9 - Print Works vállalat
0 - West Haven kórház
1 - Kubaiak kávézója (küldetés)
2 - Cherry Poppers vállalat
3 - Vercetti Estate (lakás)
4 - Renőrség
5 - Szerszámüzlet
6 - Sunshine Autos (autószalon)
7 - Hooker Inn szálloda (bazooka)
8 - Pay'n Spray
9 - Boat Yard (hajókikötő)
0 - 3321 Vice Point (lakás)
1 - North Point Mall (áruház)
2 - Filmstúdió
3 - Shady Palms kórház

34 - RC Race pálya
35 - El Swanko Casa (lakás)
36 - Links View (lakás)
37 - Golf klub
38 - Telefon (küldetés)
39 - Pizzéria
40 - Malibu Club
41 - Építési terület (küldetés)
42 - Renőrség
43 - Szerszámüzlet
44 - 1102 Washington Street (lakás)
45 - Washington Mall (áruház)
46 - Ocean View kórház
47 - Telefon (küldetés)
48 - Rafaels (ruhaüzlet)
49 - Ocean View Hotel (lakás)
50 - Spray'n Pay
51 - Colonel Cortez (küldetés)
52 - Ammu Nation (fegyverbolt)
53 - Pole Position (striptease klub)
54 - Ocean Heights (lakás)
55 - Világító torony
56 - Rendőrség
57 - Ügyvédi iroda (küldetés)
58 - Ékszerbolt
59 - Élelmiszerbolt

2. „Keep Your Friends Close"

Elérkeztünk a sztori főcsapásának legutolsó missziójához – nem az egész játék legnehezebb küldetése, de elég kemény. Lance felhív, hogy Sonny Forelli személyesen látogat el a városba – és a fejedért jön. Tommy megpróbálja átverni némi hamis pénzzel a maffiát – a terv nem jön össze, mert a drága kis Lance befújja az egészet (én már az elején tudtam, hogy nem szabad bízni benne! ;-)).

A küldetés tulajdonképpen egy szép nagy ostrom, mikor is Forelli emberei megrohamozzák a villádat. Először az irodádban kell bevédened a széfet – nagyjából húsz kinyírt rosszfiú (kicsi a távolság, használj sörétest) után megjelenik Lance, az áruló. Lőj bele egyet, aztán folyamatosan egymásra lövöldözve üldözd fel a tetőre. Nyírd ki a társait, ha szükséges rohanj vissza és végy magadhoz health-et és páncélt. A tetőn vedd fel az adrenalint és rohand le Lance-t – ha ügyes vagy, közel tudod csalogatni a hordókhoz és rárobbanthatod – ha Lance kifeküdt, irány az iroda, ahol javában rabolják a pénzedet. Ha szükséges, ismét nyomulj le az alsó szintre némi tápért – mert most jön Sonny. Nyírd ki a testőreit és az íróasztal mögül ki-kiugorva (ez az egyetlen fedezék) próbáld fejbe lövöldözni az ex-főnököde. Négy-öt lövés elég neki a Pythonból. Huh, vége van. Az utolsó csak így leírva könnyű – valószínűleg mindenki többször fog nekiszaladni, mire megcsinálja.

Jutalom: Happy End, megtudjuk, hogy ki szerelmesedett be kibe, mi lett Cortezzel, és hogy Mercedes valóban ügyvédnek áll-e. Vice City a miénk.

IV. AZ ASETTEKHEZ KAPCSOLÓDÓ KÜLDETÉSEK

Itt következnek a kulcsingatlanokhoz kapcsolódó missziók, nem mindegyikhez tartozik küldetés, így csak azokat soroljuk fel, amiket meg kell csinálnunk a fő-sztori továbbviteléhez. A missziók némelyike könnyű, de vannak irtó nehezek is – itt legalább annyi időt fogunk eltölteni, mint a történetes résznél.

A. BOATYARD

1. „Checkpoint Charlie"

A Boatyardnak egy misszója van, egy checkpoint-verseny. Két hajó közül választhatsz: én a gyorsabb Squallot javaslom. Különösebb tipp nincs, menj végig az összes checkpointon úgy, hogy időben legyél. Pénzjutalom nincs, viszont ezzel az egy feladattal kipörgetted ezt az ingatlant.

B. KAUFMAN CABS

1. „V.I.P."

Egy VIP-t kell kifuvaroznod a reptérre – kábé egy perced van rá, hogy odaérj a manusért. Ha sikerült, nyomd meg a dudát – az ürge kijön, de egy másik taxiba száll be! Eredj utána és nyomorgasd addig a konkurenst, amíg az utasod ki nem száll belőle – ezután vedd fel, és fuvarozd el a reptérre. 1000 dolcsit kapsz.

2. „Friendly Rivalary"

A konkurencia elviszi az utasaidat, meg kell őket leckéztetned: gyakorlatilag ugyanaz, mint az előző misszió – három darab VC Taxit kell lerámolnod. Legegyszerűbb, ha mellějük hajtasz és az alakból lövöldözve felgyújtod őket – aztán elhúzol, nehogy téged is elvigyen a robbanás. Könnyű misszió, 2000 dollárért.

3. „Carmageddon"

Hehehe, mókás cím. Tényleg Carmageddon lesz belőle, mert a békésnek induló misszió (Mercedest kéne felszedned) csapdának bizonyul, és vagy hat rivális VC Taxi özönlik a nyakadba. Ne állj le velük kötözködni, mert szétszednek – próbálj kitérni elölük, vagy a vízbe lökni őket – egy percet kell túlélned. Ha ez megvan, kijön nagyfőnök egy Zebra Taxiban. Nekiállhatsz lökdösődni vele, de egyszerűbb, ha kiszállsz és felrobbantod – ha a sofőr kiugrik, lődd le őt is. 5000 dolcsi, és készen van az összes misszió innen.

C. MALIBU CLUB

1. „No Escape?"

A Malibu Club missziói jó nehezek, rögtön az első is az. A tervezett bankrablás sikere érdekében egy kasszafúrót kell kiszabadítanod – egyenesen a börtönből. Először is szerezz egy egyenruhát (a Copland után nem lehet gond). A Washington Police Departmentben menj fel az emeletre, vedd fel a kulcskártyát, aztán menj le a cellához és szabadítsd ki Cam Jonest Összeszedtél magadnak egy négycsillagos wanted-levelt, szóval őrült módjára hajts a legközelebbi PAS-hez – az útlezárások és a szögcsapdák nagyon megnehezítik a dolgodat, ezeket próbáld meg kikerülni. Fuvarozd haza Jones bácsit.1000 dolcsi a jutalom.

2. „The Shootist"

Itt a fegyverbolond Phil Cassidy-t kell megnyernünk magunknak – nehéz lesz. Először látogassuk meg a Downtown-i AmuNationt, találjuk meg Philt, aztán álljunk neki a lövöldözésnek a bolt hátuljában található lövészpályán. Összesen három pálya van (egyre nehezebbek), két percünk lesz mindegyikre. A közelebbi célpontok egy pontot érnek, a távolabbiak kettőt, a legtávolabbiak hármat – meg kell vernünk Philt, ehhez összesen kábé hatvan pontra lesz szükségünk. Tippet nem igazán tudok hozzá adni, NAGYON gyorsan és pontosan kell lőni. Ha megvan kapsz 200 dollárt, és beszervezted Philt.

3. „The Driver"

Igen nehéz versenyzős misszió – Hillary-t kell megnyernünk sofőrnek. Mivel mi egy Sentinellel kezdünk, ő meg egy a szuper Sabre Turboval nyomul, elve vesztes pozícióból indulunk. Próbáljuk meg leszorítani az útról, vagy belenyomni egy másik autóba – ha szerencsénk van, arra jár egy rendőr és azzal sikerül összenyomatnunk. A másik lehetőség, hogy az első kanyarban parkoljunk le, szerzzünk egy gyorsabb autót, ugorjunk át abba, így talán tisztességesen is meg tudjuk verni. Nagyon komoly vezetési tudás kell hozzá. 3000 dollár jár érte.

5. „The Job"

Felvirradt a bankrablás napja, gyűjtsük össze a csapatot – Hillary fog minket a helyszínre szállítani. Ha odaértünk, szálljunk ki, öltözzünk át, és menjünk a bejárathoz. Első utunk az emeletre vezessen Cammel, az őröket szépen sorban tessék leölni. Használjuk a liftet: Jones leküld minket, mert túl sokáig tart. Menjünk vissza, a második emeleten kapjuk el az igazgatót (gyógyítás is van itt, ha szükség van rá). Vigyük fel az ürgét Jones-hoz – a riasztó megszólal, kapunk három csillagot. Készüljünk fel a harcra – keressünk fedezéket az asztal mögött és onnan próbáljuk lelövöldözni a szellőzőrendszerből leereszkedő SWAT-es fiúkat. Ha az összes feldobta a talpát, rohanjunk le a bejárati ajtóhoz. Most kéne gyorsan menekülni – Hillary-t azonban találat éri, így nekünk kell vezetni. Az autó körül rohangálókat lőjük le, aztán nyomás be a kocsiba és tűzés ezerrel a PAS-be, utána pedig Cam házához. 50 000 pénz, és teljesítettük a Malibu Club missziókat.

D. PRINT WORKS

1. „Spilling the Beans"

A nyomda éppen ráállna a hamispénz gyártásra – de előbb némi információt kell szerezni a nyomatok származási helyéről. Először menjünk Kent Paulhoz, aki elmondja, hogy merre található az általunk keresett shipping officer. Húzzunk el Vice Portba, itt is a Chartered Libertine Lines-hoz, menjünk be, csapjuk le a ránk támadókat – a hajó északi részénél megkapjuk az infót. Összeszedünk egy kétcsillagos körözést, de semmi probléma, mert a közelben (délre) van egy PAS. Mossuk tisztára magunkat és menjünk vissza a nyomdába. 2000 dollárt kapunk.

2. „Hit the Courier"

A nyomatokat szállító küldöncöt kell elkapnunk. Nem túl nehéz – gyorsan hajtsunk oda, ahová helikopteren meg fog érkezni, nyírjuk ki az őssezs bérgyilkost, aztán könnyítsük meg a saját dolgunkat: lőjük ki az ott álldogáló Sentinel összes kerekét – ebbe fog ugyanis beszállni a küldönc. Ha megérkezett, nyomuljunk utána, szorítsuk le az útról, öljük meg, és gyűjtsük össze a nyomatokat – aztán vissza a nyomdába. 5000 dollár, készen is vagyunk a Print Workssel.

E. FILM SUDIO

1. „Recruitment Drive"

Itt az idő, hogy beindítsuk a pornófilmgyártást – lányokat kell toboroznunk Először is menjünk el Candy Suxxért – ez problémás lesz. Ahogy odaérsz a megjelölt ponthoz, Candy stric... ehh... futtatója vár és egy csomó emberét küldi ellened, ezeket nyírjuk ki, majd eredjünk az autóval menekülő futtató nyomába – lőjük szépen szét az urat. Ha ez megvan, menjünk vissza Candy-ért, vegyük fel Mercedest az étteremnél, és irány a Studio. 1000 dolcsi jár nekünk.

2. „Dildo Doldo"

Repülős küldetés, egy hidroplánnal kel nyomulnunk, és röplapokat kiszórnunk egy meghatározott útvonalon.. Tulajdonképpen checkpoint race, mert limitált üzemanyaggal rendelkezel, ergo időre megy, Kék és piros checkpointok vannak, egymás után kell átrepülni rajtuk – ismételten egy olyan küldetés, ami kizárólag az ügyességeden múlik. Nem könnyű, mert a gép elég érzékenyen reagál minden kormánymozdulatra, könnyű a földhöz csapni. Ha megvan mind a tizenkettő, kapunk 2000 dolcsit.

3. „Martha's Mug Shot"

Na, ide kell a az a bizonyos „speciális kategóriás" fényképezőgép. Alex Shrub szenátor be akarja záratni a stúdiót, így kénytelenek leszünk megzsarolni – mi mással, mint pár fényképpel róla és Candy Suxx-ról. Ugorjunk be a helikopterünkbe és kövessük Candy limuzinját egészen Shrub bulijáig. Parkoljuk le a helikoptert valahol a közelben, majd másszunk fel a hotel tetejére (WK Chariot Hotel) innen kitűnő rálátás esik a szenátorra és Candy-re. Csináljunk három képet, és aztán menjünk vissza a stúdióba – ami ötcsillagos körözés mellett nem is lesz olyan könnyű. Erre kell a helikopter: rohanjunk vissza hozzá. és integessünk a levegőből a rendőr bácsiknak. 4000 pénz a jutalom.

4. „G-Spotlight"

Az utolsó filmstúdiós misszió és egyben talán a legélvezetesebb is. Candy-nek kell egy kis (ingyen)reklámot csinálnunk, egy nagy reflektorral világítva meg önagyisága képét. Menjünk el a megjelölt helyre (méghozzá egy jó kis PCJ 600-as gyorsasági motorral) tekerjünk fel az emeletre, az üvegen keresztül ugrassunk át a következő épületre, aztán így tovább, egészen a reflektorig. Ha leesel, újra kell kezdeni, de még így is hatalmas poén, brutálisakat lehet itt ugratni a motorral. Ha elértük a reflektort, irányítsuk rá Candyre és készen is vagyunk. 8000 dollár, Studio missziók kipörgetve.

F. PHIL CASSIDY FEGYVERRAKTÁRA

Cassidy küldetéseit csak azután kapjuk meg, miután sikeresen kipörgettük a bankrablós Malibu-missziókat – ekkor Phil ránk csörög, és mehetnek a küldetések.

1. „Gun Runner"

Konkurens fegyverkereskedőkkel kell leszámolnunk: először is vágjuk be magunkat a Phil garázsában (inkább hangár az) található Patriotba és eredjünk a fegyvereseket szállító teherautók nyomába. Az ablakból először a fegyvereseket lőjük ki, majd gyűjtsük fel a teherautókat is. A ládákat csapkodjuk szét és vegyük magunkhoz a fegyvert belőle. Eredjünk a fegyverkereskedő nyomába, és gyűjtsük rá a teherautóját. 200 dolláros jutalom üti a markunkat.

2. „Boomshine Shaigon"

Időlimitre menő szállítós misszió, ügyes vezetőt igényel – Phil ellőtte a karját (ezért találkozunk vele a GTA3-ban félkarúan. :) Kórházba kell vinnünk – az állapota folyamatosan romlik, vigyázzunk, hogy ne borítsuk meg az autót a nagy rohanásban – Phil ráadásul finnyás is, a kórházat (a rendőrök miatt) nem találja megfelelőnek, így el kell vinnünk a saját orvosához. Szűk időlimit – nehéz misszió.

4000 kopejka és készen vagyunk ezzel az ingatlannal.

G. SUNSHINE AUTOS

A Sunshine Autos számára autókat kell gyűjtögetnünk (oké – lopkodnunk :), méghozzá négy körben, íme a beszerzendő kocsik és a fellehetőségük.

Első kör

Landstalker – A Test Track-en van belőle egy.
Idaho – Véletlenszerűen jelenik meg, cirkálj a városban.
Esperanto – Véletlenszerűen jelenik meg, cirkálj a városban.
Stallion – Általában a Starfish Islanden található (ahol a többi sportkocsi is).
Rancher – Washington Beach Area.
Blista Compact – A Sunshine Autos és a repülőtér környékén nézelődjünk.
Jutalom: a napi bevétel megnövekszik 1500 dolcsival, és megkapjuk a Deloreant.

Második kör

Sabre – A North Point Mallnál van egy.
Virgo – Ezt elég nehéz megtalálni, mert teljesen véletlenszerűen jelenik meg itt-ott.
Sentinel – A Sunshine Autos és a repülőtér környékén nézelődjünk.
Stretch – Diaz kastélya előtt, a lépcsők mellett szokott (néha) feltűnni.
Washington – A North Point Mallnál keresd.
Admiral – Ezt is North Point Mallnál keresd..
Jutalom: a napi bevétel megnövekszik 4000 dolcsira, és megkapjuk a Sabre Turbot.

Harmadik kör

Cheetah – A Starfish Island egyik garázsában van.
Infernus – Diaz kastélya, a lépcsők mellet van – szinte mindig.
Banshee – Washington Beach-i garázsoknál keresgéljünk.
Phoenix – Rendszeresen felbukkan az utakon, könnyű megtalálni.
Comet – A golfpálya előtt parkol.
Stinger – Összevissza jelenik meg, leggyakrabban a reptér környékén látni.
Jutalom: a napi bevétel 6500 dollár, és megkapjuk a Sandkinget

Negyedik kör

Voodoo – Leggyakrabban Little Havannában fordul elő.
Cuban Hermes – Szintén Little Havannában keressük.
Caddy – Természetesen a golfpályáról köthetünk el ilyet.
Baggage Handler – A repülőtérről, offkorz.
Pizza Boy – Bármelyik pizzás mellet áll egy.
Mr. Whoopee – Az Ice Cream Companyból – azaz csak akkor, ha már megvásároltuk azt.
Jutalom: napi bevétel 9000 dollár és megkapjuk a Hotring Racert, plusz végére értünk a küldetéseknek. Next!

H. POLE POSITION – A SZTRIP KLUB

A legegyszerűbb: a hátsó szobák egyikében leülsz és addig nézed a táncosnőt, amíg el nem költöttél 600 dollárt a pénzedből. Ennyi. Tényleg!

I. CHERRY POPPER ICE CREAM FACTORY

Az utolsó Asset-misszió, örvendjünk! Ötven adag „fagylaltot" kell eladnunk a kis autónkkal – valójában ugyebár ütős drogról van szó. Először is kapcsoljuk be a zenét (L3), majd keressük meg a kék nyíllal jelölt vevőket (lassan menj, ha vevő van állj meg). Sem a rendőrségnek, sem a bandáknak nem teszik, amit csinálunk – ergo néha lövöldöznünk kell egy keveset. Próbáljunk mindig a Pay And Spray-ek környékén cirkálni, mert elképzelhető, hogy a csillagok növekvő száma miatt be kell ugranunk egy kis újrafestés erejéig. Pénzjutalom nincs, de bejeztük az összes kulcsingatlanokhoz kapcsolódó missziót.

V. CHEATEK

Igen, itt van az örök veszteseknek szóló szekció is: aki a fenti soktízezer karakter ellenére nem boldogulna némelyik misszióval, az forduljon a cheatekhez – bár a pletykák szerint aki chaetel, az soha nem fogja tudni elérni a 100 százalékot . Néhány rejtett csomag eltűnik például. Használjátok saját felelősségetekre. A kódokat a játék közben kell beadni, kis hang jelzi, hogy sikerült. Ahol zárójeles számot látok, az azt jelenti, hogy az adott gombot kétszer kell megnyomni egymás után:

ÁLTALÁNOS CHEATEK

Fegyverek (leggyengébb kategória):
R1, R2, L1, R2, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel
Fegyverek (közepes kategória):
R1, R2, L1, R2, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le(2), Balra
Fegyverek (legerősebb kategória):
R1, R2, L1, R2, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le(3)
Maximum életerő:
R1, R2, L1, Kör, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel
Páncél:
R1, R2, L1, X, Balra, Le, Jobbra, Fel, Balra, Le, Jobbra, Fel
Körözési szint emelése:
R1(2), Kör, R2, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra
Körözési szint csökkentése:
R1(2), Kör, R2, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le

AUTÓK BEHOZÁSA

Bloodring Banger (stílus 1)
Jobbra(2), L1, Jobbra, Fel, Négyzet, L2
Bloodring Banger (stílus 2):
Le, R1, Kör, L2(2), X, R1, L1, Balra(2)
Caddy:
Kör, L1, Fel, R1, L2, X, R1, L1, Kör, X.
Hotring Racer (stílus 1):
R1, Kör, R2, Jobbra, L1, L2, X(2), Négyzet, R1
Hotring Racer (stílus 2):
R2, L1, Kör, Jobbra, L1, R1, Jobbra, Fel, Kör, R2
Love Fist Limousine:
R2, Fel, L2, Balra(2), R1, L1, Kör, Jobbra
Rhino tank:
Kör(2), L1, Kör(3), L1, L2, R1, Háromszög, Kör, Háromszög
Romero's Hearse:
Le, R2, Le, R1, L2, Balra, R1, L1, Balra, Jobbra.
Sabre Turbo:
Jobbra, L2, Le, L2(2), X, R1, L1, Kör, Balra
Trashmaster:
Kör, R1, Kör, R1, Balra(2), R1, L1, Kör, Jobbra
Agresszív forgalom:
R2, Kör, R1, L2, Balra, R1, L1, R2, L2
Rózsaszín forgalom:
Kör, L1, Le, L2, Balra, X, R1, L1, Jobbra, Kör
Fekete forgalom:
Kör, L2, Fel, R1, Balra, X, R1, L1, Balra, Kör
A járművünk csúcssebességének növelése:
Jobbra, R1, Fel, L2(2), Balra, R1, L1, R1(2)
Dodo car (igen az… ;-))
Jobbra, R2, Kör, R1, L2, Le, L1, R1
Repülő hajók:
R2, Kör, Fel, L1, Jobbra, R1, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög
Az autó úszik a vízen:
Jobbra, R2, Kör, R1, L2, Négyzet, R1, R2
A kerekek méretének megnövelése:
R1, X, Háromszög, Jobbra, R2, Négyzet, Fel, Le, Négyzet
Autó elpusztítása:
R2, L2, R1, L1, L2, R2, Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, L2, L1
Vezetési segítség:
Háromszög, R1(2), Balra, R1, L1, R2, L1
A gyalogosok fellázadnak:
Le, Balra, Fel, Balra, X, R2, R1, L2, L1
A gyalogosok rád támadnak:
Le, Fel(3), X, R2, R1, L2(2)
A gyalogosok fegyverrel mászkálnak:
R2, R1, X, Háromszög, X, Háromszög, Fel, Le
Gyalogosok a Thrillerből:
Négyzet, L1, Háromszög, R2, Négyzet, L1(2).
Halott rendőr felélesztése:
Kör, L1, Le, L2, Balra, X, R1, L1, Jobbra, X

KOSZTÜMÖK

Gyalogos:
Jobbra(2), Balra, Fel, L1, L2, Balra, Fel, Le, Jobbra
Candy Suxx:
Kör, R2, Le, R1, Balra, Jobbra, R1, L1, X, L2
Hilary King:
R1, Kör, R2, L1, Jobbra, R1, L1, X, R2
Ken Rosenberg:
Jobbra, L1, Fel, L2, L1, Jobbra, R1, L1, X, R1
Lance Vance:
Kör, L2, Balra, X, R1, L1, X, L1
Love Fist 1:
Le, L1, Le, L2, Balra, X, R1, L1, X(2)
Love Fist 2:
R1, L2, R2, L1, Jobbra, R2, Balra, X, Négyzet, L1
Mercedes:
R2, L1, Fel, L1, Jobbra, R1, Jobbra, Fel, Kör, Háromszög
Phil Cassidy:
Jobbra, R1, Fel, R2, L1, Jobbra, R1, L1, Jobbra, Kör
Ricardo Diaz:
L1, L2, R1, R2, Le, L1, R2, L2
Sonny Forelli:
Kör, L1, Kör, L2, Balra, X, R1, L1, X(2)

EGYÉBB CHEATEK

Öngyilkosság:
Jobbra, L2, Le, R1, Balra(2), R1, L1, L2, L1
Idő belassítása:
Háromszög, Fel, Jobbra, Le, Négyzet, R2, R1
Idő felgyorsítása:
Háromszög, Fel, Jobbra, Le, L2, L1, Négyzet
Gyorsabban telik idő – mármint a játék óráján:
Kör(2), L1, Négyzet, L1, Négyzet(3), L1, Háromszög, Kör, Háromszög
Normál időjárás:
R2, X, L1(2), L2(3), Le
Napos időjárás:
R2, X, L1(2), L2(3), Háromszög
Esős időjárás:
R2, X, L1(2), L2(3), Kör
Ködös időjárás
R2, X, L1(2), L2(3), X
Bikinis nénik nagy fegyverekkel
Jobbra, L1, Kör, L2, Balra, X, R1, L1(2), X

Ennyi lett volna a mostanra rendelt Vice City adag: még nagyon messze vagyunk a száz százaléktól, jövő hónapban a RC-versenyekkel, a Stadionbeli összecsapásokkal, a unique ugratásokkal, a checkpoint racekkel, az R3-missziókkal és a most nem tárgyalt mellékküldetésekkel folytatjuk – feltéve, ha ki tudok lobbizni Martin apunál további oldalakat a játéknak. ;-) **(Jóhogy! Martin :)**

Liquid + Martin

THE GETAWAY VÉGIGJÁTSZÁS (1. RÉSZ)

1 – THE FRIGHTENER

Látom, ez nem egyike életed legszebb napjainak, Hammond. Charlie Jolson dilettáns emberei az imént puffantották le a feleségedet, egy füst alatt megfújták a fiadat is. A helyedben gyorsan utánuk erednék, mi fontosabb s mi egyéb teendőd lehetne még?

Az első küldetés első része voltaképpen tutorialnak fogható fel – az ember ösztönösen is parkettát nyom ilyen helyzetben, holott ez valójában kerülendő. Határozott, ám még vállalható tempóban kövesd Yasminet és különítményét, így különösebb nehézségek nélkül is beérheted a pár percnyi városnézést követően végső soron leparkírozó gépjárművet. Ha jól esik, nyugodtan lődd ripityára a szemetek kocsiját, majd miután konstatáltad, hogy közvetlenül tűzharc előtt fogyott el az összes muníciód, kezdd újra a küldetést. A telephelyre érvén kezdetét veszi első tűzpárbajod. Atyaég, hogy fogod azt a stukkert, komolyan mondom, rossz nézni. Bizonyos tűzharcokhoz konkrét segítséget is adok ahol, s amikor ez lehetséges – ezúttal az erkélyen látható robbanásveszélyes hordókra hívnám fel figyelmed. Ezek a tartályok bizony elég nagyokat durrannak, így szerepeltetésük egyetlen esetben sem véletlen. A raktárba bejutván nem marad más hátra, mint biztosítanod a balga mód életedre törő gaztevők szervezetének vastartalmát. Könnyűnek hangzik, de nem az. Hacsak nem vagy képes brillírozni egy-egy tűzharc során, Hammond óhatatlanul is megsérül majd. Ne feledd, a pihenés lehetősége ugyan minden vertikális felület mellett adott, ám a Getaway nem szívesen tolerálja a nyuszi lelkületű játékosokat. Értsd ezalatt: hosszabb pihenések után hajlamos akár két-három gonosz bácsit is közvetlen környezetedbe gondolni, random alapon. Gyakorlás, gyakorlás. Az autoaim használatának elsajátítása után John Rambo féle produkciókat is vállalhatónak vélsz majd – utána jössz csak rá, mekkora dőreség volt ez. Karaktered nem bír el többet négy-öt találatnál, ezért komoly felelősséggel tartozol érte. Ha mindenkit sikerült elzavarnod az anyagi síkról, vágd be magad a mellékelt terepjáróba. Úgy!

2 – BURNING BRIDGES

Hammond, te csatornatöltelék! Szeretném, ha meglátogatnád régi kedves cimboráidat a Sohóban. Emlékszel arra a csinos étteremre? A Republicra. Értesd meg Collinssal, hogy nem vagytok többé kedves cimborák! Törd porrá azt a koszfészket, végezd ki mindet, de egytől egyig ám! VÁRJ! Jobb ötletem támadt! Gyújtsd fel az egész kócerájt! Lángokban akarom látni azt az átkozott hédert, érted mit pofázok? Este nyolckor vagy ez lesz a tévében, vagy a helyes kis fiacskád letépett fejecskéje. Siess Hammond, nincs sok időd!

Sietned valójában nem kell, Jolson természeténél fogva is hajlamos túldramatizálni adott szituációkat. A Getaway első, „menj oda és keverj be" típusjelű küldetésének savát-borsát voltaképpen a Republic éttermet vigyázó gorillapark levadászása jelenti. Fel-fel bukkan majd néhány rendőr is. Te magad ne keveredj bele ezekbe a tűzharcokba – várd ki inkább, míg győzedelmeskedik valamelyik csoport. Így csak a agyőzelemittas maradékot kell lepuffogtatnod, ez pedig rendszerint gyerekjáték már. Az étterem földszintjén érdemes lehet túszokat ejtened – golyófogónak kitűnőek. Ha az emeletre érsz, a tűz bizonyos szoba érintésekor automatikusan kigyullad, innentől fogva nincs más dolgod, mint a lehető legkövérebb tiplit venni a helyszínről.

3 – ART APPRECIATION

Hammond fiam, igazi tehetség vagy! Nem szeretném azért, hogy elbízd magad. Kínai barátaink kötetlen összejövetelt tartanak a galériában. Szeretném, ha elhoznál nekem tőlük egy kis szuvenírt – megtalálod a pincében. Egy kerti törpe, egy kiló fehér porral a kellős közepében. Kérlek vigyázz rá Hammond, történelmi örökség, vagy mi!

Úgy gyúrjatok, hogy véleményem szerint az egész Hammond-sztori legszemetebb küldetése jön. Már a múzeumig sem lesz zavartalan az út, lévén a város másik végén találod – külön öröm még, hogy az alvilág s a rendőrség már egyaránt a nyomodban vannak. Még ha üldöznek is, egy jó helyen megejtett autócserével megszabadulhatsz a ragacstól – probléma azonban, hogy időre menő küldetéseknél mindez felvállalhatatlan. Megoldás: gyorsabbnak s jobbnak kell lenned üldözőidnél. A rendőrök egyetlen, ám egészen sunyi eléd bevágós trükköt ismernek csupán – ilyenkor a legokosabb, amit tehetsz a parkettafék. Tízből háromszor le is koccol a rendőr egy lámpaoszlopot, avagy autót – helyetted. Gengszterekkel más a helyzet – ők tüzelnek is, sőt egészen brutális személygépjárművekkel közlekednek. A magam részéről gyakorta nyuvasztottam ki őket az időveszteség árán is, lévén gépszörnyeik remek szolgálatot tesznek. Légy résen! Rendőrök között kiszállni az autóból csaknem öngyilkossággal egyenértékű. Egy a hátad mögé kerülő rendőr pillanatok alatt letartóztat, így ha pandúrok közé keveredsz gyalogszerrel, úgy addig kapcsold be a Max Payne üzemmódot, amíg még nem késő. Ugyancsak következetes módon, a London utcáin robogó autók nem feltétlenül fognak satuféket nyomni csak azért, mert egy pisztollyal hadonászó ex-bankrabló áll elébük teljes mellszélességgel. Úgy ütnek el, mint – ez a legenyhébb szó, sajnálom – a sz*rt. Nem árt tudnod még, hogy a Getaway akkor generál melléd rendőrt, gengsztert, környezeti akadálynak felfogható, szembe jövő autót, amikor csak kedve tartja. Nincs ezzel különösebb probléma, ez tartja mozgásban s fent mind a játékot, mind a használó érdeklődését. Emlékezz azért, hogy nem mindig kell padlóra passzírozni a gázpedált. Körözött minőségedben, pókerpofával hajtani át egy rendőrségi kordonon a megengedett sebességhatár gondos betartásával legalább annyira a játékélmény része, mint a gyalogosokat/karosszériát nem kímélő üldözésekben való aktív részvétel.

Szóval múzeum. Meglehetősen kemény, alamuszi egy térkép – egyfajta pszichológiai terror, mondhatjuk: mestermű. Vagy állod, s visszavered a nyomást, avagy odavered a kontrolpadot százzal. A kulcs: soha ne állj meg hosszabb időre pihenni, ellenkező esetben azonnal rád rontanak egy szomszédos szobában. Folyamatos gurulásokkal térj ki a tűzvonalból, majd a fedezékekből, sarkokból előugrálván lődözd ki az emberkéket. Használd a puskatussal/pisztolyaggyal történő orrba vágás lehetőségét is – a fogás hatékonysága kimagasló, az egyszeri gaztevő úgy esik tőle mélyálomba, mint a kisangyal. Túszokat fogni a múzeumban lehet, de nem érdemes – a gonoszok több oldalról jönnek, tús로szal fordulni pedig annyira szórakoztató csupán, mint ráspollyal fogat mosni. Ha leértél a pincébe, már semmi sem állíthat meg. Vagy ha igen, akkor nem szívesen lennék a helyedben. Kiegészítés: nem zárható ki, hogy csak s azért bénáztam végig hosszú órákat ezzel a küldetéssel, mert akkor még nem ismertem az autoiminget. Most már ismerem, s akár a Túró Rudi – úgy bizony már az autoaim is Elválaszthatatlan Barátom! Ó, igen!

4 – AIDING AND ABETTING

Elment a józan eszed, Hammond?! Még te mersz fenyegetőzni? Szerencséd, hogy újabb mókát eszeltem ki neked, különben Harry a veséidből gyártana pudingot. Eljátszottad a bizalmam, Hammond, úgyhogy Eyebrows is veled megy. Kirándultuk kicsit, jó? Emlékszel Jake-re, ugye? A mocskok hamarosan átszállítják őt a szigorítottba. Mit gondolsz, ki fogja megakadályozni ezt? Te, fiam! Te képes vagy megtenni, Markie fiú! Állítsd meg a furgont és hozd el nekem Jake-et, de egy haja szála se görbüljön ám! Meglepetésem van a számára. S a te számodra is lehet, ha újra okos próbálsz lenni – ezt egyetlen pillanatra se felejtsd el, fiam! Most pedig takarodj a szemem elől!

A misszió esszenciális trükkje, hogy az autóba ülvén meg kell várnunk, míg Eyebrows is beszáll. Így persze már pofonegyszerű az egész, mégis, számtalan játékos csúszott el világszerte ezen a rendkívül elegáns, abszolút támadhatatlan banánhéjon. A küldetés nem különösebb ügy, ha idáig eljutottál: bele kell szállni kétszer-háromszor a rendőrségi furgonba, és már jók is vagyunk. Pár aprócska trükk persze itt is létezik – ezek voltaképpen a potenciális támadási területek. Mint látni fogjuk, a furgon előre megírt script nyomán járja be ugyanazon útvonalat, így lefordulásainak memorizálásával már könnyedén orron, avagy derékba kaphatjuk valamely kereszteződésnél. Félnünk nem kell – a játékos karakterek által irányított autók többszörösen strapabíróbbak, mint az NPC gépjárművek.

5 – TAXI FOR MR.CHAI?

A szemét állatok. Fellógatták, árammal kínozták, mikor elájult, addig ütötték, míg magához nem tért. Jake végül halálra verte. A puszta ökleivel, halálra. Aztán tudod, mit csináltak vele a rohadtak? Berakták az anyósülésemre, odaszigszalagozták a székhez, hogy városon át, rendőrök és emberek között szállítsam le az apjához. Egy halálra kínzott, halálra vert, anyósüléshez szigszalagozott kínait furikáztam végig ezen a k*rva városon egészen az apjáig, ember! Ha nem csináltam volna meg, Jolson végez a fiammal. Ismered őket, tudod, hogy szemrebbenés nélkül megteszik. Bármelyik közülük.

A misszió Metal Gear Solid féle stealth aljátékkal indul. A feladat nem túl bonyolult s nem is túl hosszú ahhoz, hogy két-háromszori nekifutás után ne tudd végrehajtani, így nem segítek. Hrhrhrhhrhr! Na jó, mégis: mindvégig használd ki a fal mellé lapulás után széles szögben forgatható kémlelő kamera jótékony lehetőségeit. A misszió második része embert próbáló feladat lesz, a halálra vert kínai végett fokozott rendőri érdeklődésre tarthatsz számot – és akkor még finom is vagyok. Fair húzás az alkotóktól, hogy a célobjektum nincs különösebben messze. Lépj oda neki padlón, kis szerencsével különösebb nehézségek nélkül teheted ki a kínait a kedves papa ablaka alá. A kínai alvilág viszonylag rosszul tűri az ilyen volumenű sértéseket – egy másodperced van csupán a letiplizésre, majd húzhatod magad után Pekinget egész Londonon át. Kemény üldözés, remek móka – cikázz bele a szembeforgalomba, így ritkíthatod a közvetlenül mögötted haladókat.

6 – OUT OF THE FRYING PAN

Hogy miért csinálták? Jolson jól tudta, hogy a kínaiak be fognak pörögni. Egyszer s mindenkorra meg akart szabadulni tőlük, s értette is a módját. Engem használt fel. A terve legalább annyira volt zseniális, mint aljas. Vagy ötven zsaruval és kínaival a nyomomban kellett átviharzanom a Holywell Streetre, ahol Jolson emberei két tűz közé fogták a Triádot és a zsarukat. Ne kérdezd, hogy élhettem túl azt a napot.

Azért én felfrissíteném az emlékezetét, Mr. Hammond. Amint kiszállsz az autóból, a lehető leggyorsabban vedd célba a telephely MAERSK konténerjeinek egyikét, avagy a közelben lévő autóroncsot. Egy a lényeg: olyan kicsire húzd össze magad a lehető legnagyobb fedezék mögött, amilyen kicsire csak tudod. Így is rengeteg kósza Triád és zsaru ront majd rád, ám ha képes vagy fedezni a lehetséges támadási pontokat, tűzharconként kipihenheted magad. Mikor már mindenki kifeküdt, az ablakból lődöző szemétládák rutinszerű megbüntetése következik – ez már bonusz móka, remek mulatság.

7 – FILTHY BUSINESS

Én megértelek, Markie fiú. De a feleséged már nem támad fel, a fiad pedig még mindig nincs nálad. Charlie azt üzeni, játssz a szabályai szerint, és visszakapod. Engedetlenkedj, és a kölyköd folyóba fullad. Szóval a kis Yasmine újabban McCormack felügyelővel találkozgat – Charlie attól tart, a ribanc köphet. McCormack világ életében Charlie patkánya volt, de már csak holtan látja hasznát. Végezd ki. Mindkettőt. Érted, Hammond? A patkányt és a ribancot is.

Körözött minőségükben sétálni be a Snowhilli Rendőrőrse nem lenne túlzottan ésszerű cselekedet, ám Jolson mindenről gondoskodott. Első objektívánk a telephelyről elautózni a számunkra biztosított álcafurgonig. Lépjünk oda neki, így időnk lesz kiiktatni a Snowhilli Rendőrőrsre tartó, eredeti furgont. Ha ezt a feladatot is sikerrel vesszük, az álcafurgon és ruházatunk már képes valós identitásunk elfedésére – besétálhatunk az őrsre. Az épület meglehetősen, ám szerencsés módon még nem ízléstelenül szövevényes, így viszonylag rövid időn belül megközelíthetjük az első emeleten található Evidence Roomot. Ide feltétlenül menjünk be, s vegyük magunkhoz a földön heverő stukkert. Most gyönyörűséges „ravasz-effekt" következik – a szobából kilépvén ugyanis McCormack felügyelő lustán posztoló alakjába botlunk. Ne aggódj, mindig ott lesz – a játék gondolja oda nekünk, ezért trigger effekt, vagy mi. A balga gangszta lelkesen és nem kevésbé vehemensen nyit tüzet a látszólag fegyvertelen felügyelőre, ám akciója 99.9%-os eséllyel kárhoztatik totális kudarcra. Ne feledd – rendőrőrsön vagy. A másodperc tört része alatt 2347748927-en nyitnak rád tüzet, s az ilyesmit túlélni igen nehéz. Húzódj inkább takarásba, s tisztes, ám még látótávolságból kövesd McCormack felügyelő püffedt testét. Felismerni nem nehéz, 1962 óta viseli ugyanazt a hózentrógert. Lőn, McCormacknek rövidke sétát követően szerencsétlensége van az egész létesítmény legsötétebb, legeldugottabb zugába érkeznie. Ennek annyira megörül, hogy ott rendíthetetlenül le is posztol újra. Eljött a te időd – menj szépen, és dádázd el a bácsit. Lebecsülnöd ugyanakkor így sem szabad a felügyelőt – egyfajta boss lévén, simán elbír 4-5 fejlövést, mielőtt bármiféle hajlandóságot mutatni az exitálásra. McCormack halálával még nem ér véget a misszió – Hammond ugyanis itt találkozik a feleségét meggyilkoló különítmény vezetőjével, Yasmine-nal is. A nő elmondja, hogy nem akarta megölni Hammond feleségét, sőt állítja: segíthet fia visszaszerzésében, mi több, Jolson lebuktatásában is. Szóval szövetségkötős rész következik, Yasmine mostantól fogva minden egyes küldetésben velünk lesz. Jelenléte egyszerre könnyíti, s egyszerre nehezíti a játékot: egész jól harcol a cafat, ám ha meghal, buktuk az adott küldetést. Egy mindegy, kiért. Mindenekelőtt le kéne lépnünk a kapitányságról – kivezető úton való végigverekedésünket apróbb trükk zárja a kijáratnál: a kapukat megpróbálják becsukni, így egyetlen lehetőségünk, ha kirohanunk rajtuk. Amennyiben tudod, hogy ezt kell csinálnod, nem különösebben nehéz feladat, ám első nekifutásra tízből kilencen beszívják. Tudták ezt jól a létrehozók is, ezért kedveskedtek vele.

8 – A TOUCH OF CLASS

Nagyszerű! Szóval McCormack és a ribanc is halottak. Hallgass ide, Hammond! Eltettél az útból egy cicát Charlie bácsinak, hozhatnál neki egy másikat! A csaj neve Layla, megtalálod a Toucher Bárban, Collins új helyén. K*rvára fognak neked örülni, Hammond! A lánynak haja szála se görbüljön, vagy a fiad meghal.

Felüdülés számba menő, rendkívül szórakoztató misszió ez – klasszikus leszámolós jelenet, klasszikus bárban. Topless csajok vonaglanak a vörös posztó előtt, melyen fel sem tűnik a frissen kiontott vér. A Max Payne legsikerültebb pillanatai köszönnek itt vissza ránk, ám ezúttal még meggyőzőbb, még hihetőbb kivitelben. Brandysüveg, avagy koponya szakad? Tökmindegy, a hibátlan hangulat mindent elbír. Miután halomra lőtted az egész galerit, konstatáld Layla megrázó, s nem különben vészterhes halálát.

9 – THE COWGIRL AND THE CASH

Epizód 9 – Tehenészlány a Lóvé Árnyékában. A Londoni Alvilág forrongásának periódusa ez. Yasmine hercegnő ördögi tervez eszel ki: helyettesíti az elhunyt Laylát, s inkognitóban jut be a velejéig romlott Huttbérenc jól őrzött főhadiszállására. Mindeközben Hammond, a Galaxis Utolsó Igazán Tökös Fenegyereke rááll a Huttrém mocskos alkujára – lecsap a Galaktikus Rendészet korrupciós ügyleteiből befolyt törvénytelen összegekre. Hammond nem sejti, de mi már tudjuk: minden összeköttetésre s pénzre szüksége lesz, hogy kiválthassa fia s önmaga szabadságát…

Mindenekelőtt el kell jutnod Jolson rezidenciájához, majd ott – lehetőség szerint nyugis keretek között, értsd: se a rendőrség, se az alvilág ne legyen közvetlen nyomodban – rakd ki Yasmine-t. Ezek után nem maradt más, mint felkutatni a korrumpált zsaruk rejtekhelyét. Mikor a vészvillogó működésbe lép, nézz körül jól – egy környező sikátort látsz majd, mely egyenesen a rejtekhelyhez vezet. Rövidebb, ám gyors reflexeket követelő tűzharcokra számíts a kétfelé játszó zsarukkal, majd vedd magadhoz az emeleten található hátizsákot. Könnyen felismered: ötven mérföldes körzetben ez az egyetlen hátizsák.

10 – A CAT IN A BAG

– Nem rossz egy Collins fiútól, Hammond! Add a pénzt!
– Charlie semmit sem mondott arról, hogy át kéne adnom nektek. Ha a pénz kell, adjátok a fiam! Remélem, ezzel túl is vagyunk a formaságokon.
– Túl, Markie fiú. Akkor hát add ide azt a kib*szott táskát, mielőtt még kilottyantanánk az agyvelődet.
– Itt a kib*szott pénzetek, sz*rfejek!

Spoiler: Hammondnak persze volt annyi sütnivalója, hogy az előzőleg már kiürített táskába egy fekete macskát gyömöszölt bele ropogós font-fontok helyett. Gondoljuk csak el mi történhetett volna, ha a macska még a szóváltás közben derített volna fényt önnön jelenlétére! A küldetés kezdetén elég kemény, ám ésszel játszva felvállalható tűzharcok sorozata vár ránk, amint minden erőnkkel a létesítmény mielőbbi magunk mögött hagyásán szorgoskodunk. Szorgoskodj csak – nem sikerülhet. Elkerülhetetlenül is sötétségbe, elkerülhetetlen is orrodat törő pisztolyagyba futsz.

11 – THE PRODIGAL SON

„Sohasem számítottam tőletek becsületre. Becsület? Tolvajok között talán – de nyüvek között? Soha!"

Mikor magadhoz térsz, észlelni kényszerülsz: Yasmine sem járt különösebb sikerrel, ő is itt van veled. Püfire ütött arccal, elcsigázottan ültök egy cellaszerű, szomorú szobában. Fény derül Jolson tulajdonképpeni céljaira is: Hammondot valójában egy alvilági csúcstalálkozó összehívásának ürügyén használta fel. Előbb a különböző csoportok ellen uszította őt, majd most, hogy Hammondot a létező összes érdek égen-földön keresi már, összehívja a károsítottakat. Azt ígéri, fényűző party keretein belül adja át nekik Hammondot, játszanak vele kedvükre. Ez persze csak a csel csupán: Jolson valójában egy hajóra csábítja a vele konkuráló alvilági érdekeket, melyet tervei szerint a levegőbe röpít majd egy akkora bombával, melybe egész London beleremeg. Szóval nagyjából ez a szint. Akárhogy is, Hammond végre valahára elbeszéli Yasmine-nek az egész históriát, ám a történetnek titkos fültanúja is akad – Carter Nyomozó, a Getaway második számú főhőse. Ezen ponton találkozik a két cselekményszál, hogy aztán együtt haladhassanak tovább. A pincéből bizony egyetlen kiút a keresztül, így Yasmine oldalán ki kell törnöd a gengszterek szoros gyűrűjéből. Nem árt tudnod, hogy ez pihenés-orientált térkép. Ha megtisztítottál bizonyos körzetet, valószínűtlen hogy megzavarnak. Most következik a Getaway egyik legtrükkösebb része, nevezetesen Jolson rezidenciájának biztonsági rendszere. Első a biztonság, nyolcadik a kerület? A főgonosznak minden jel szerint sok félnivalója lehet. A villa öt emeletén tudniillik temérdek mozgásdetektor működik, melyek érintésre cián gázt szóró mechanizmust hoznak működésbe. Ha egyetlen másodpercet merszed s arcod van végigállni benne, úgy bizony halálnak halálával halsz. Így: „…őeőeeőőőő…" Ez a küldetés kifejezetten szemét, lévén Hammond nem képes kúszni, sőt a guggoló állásban történő direkt helyváltoztatás sem tartozik default skilljei közé. Így a derékmagasságban elhelyezkedő lézereken pl. csak pixelpontos ütemezés jegyében végrehajtott bukfencekkel tudsz áthaladni. Jól hangzik, ugye? A feladat egyértelmű, jóllehet a Getaway egyik legkeményebb kihívása. Szólj, ha végeztél. No? Fog az menni! Hahaha! Sebaj, próbáld újra! Feladod? Béna. Az lesz az! Király vagy!

12 – ABOARD THE SOL VITA

Hammond viszontagságos története hamarosan véget ér, ám az alapvetően harcorientált utolsó küldetés végigtolása, egyúttal a történet slusszpoénjának kiderítése már a te feladatod lesz. Egy remekül használható tippet azért adok: a Sol Vita belsejébe jutván rögtön ereszkedj alá a létrán, a hajó kajütjének más porcióiban ugyanis csupán HP bankodra potenciális veszélyt jelentő rosszfiúkat, konkrét eredményeket nem lelsz. Ha szívesen olvasnátok Carter Nyomozó történetét is az 576 Konzol hasábjain, jelezzétek azt elektronikus levélben, a fórumokon, avagy opcionális füstjelekkel. Rajta vagyunk, mint Carter az eseten. Folytatjuk!

by GyZ

Splinter Cell végigjátszás 1. rész

TRÉNING

A gyakorló pályán kezdesz, ahol először nézz a piros lámpára a bal oldalon, majd a jobb oldalon, utána pedig a plafonon lévőt vedd szemügyre, végül az előtted láthatót. A nyíllal jelölt helyen kapaszkodj fel a párkányra, kússz odébb, hogy felhúzhasd magad és mássz le a túloldalon. A jobb szélen van egy létra, azon kapaszkodj fel, a fölötted elhelyezkedő gerendán csússz át a túloldalra. A függőlegesen állított rúdon ereszkedj le, majd kússz át a drótok alatt. A keskeny folyosón ugorj az egyik falról a másikra és állj be közéjük. Ha megvolt mehetsz tovább. Ismét egy vízszintes gerenda, de most össze is kell húznod magad ahhoz, hogy átférj a lyukon. A rácson mássz át, azután pedig ott, ahol a kapcsolószekrény van a falon, lapulj a deszkákhoz és úgy csusszanj át a keskeny résen. Már csak egy gerenda és egy létra zárja el előled a kijáratot, illetve még egy fal is, de ott csak a mellette álló falról kell nekirugaszkodni, hogy meg tudjál kapaszkodni a párkányban. Most jönnek az izgalmasabb feladatok. Az első feladat, hogy kinyisd a zárt ajtót. Vedd elő az álkulcsodat és használd úgy, hogy miközben az analóg kart lassan mozgatod körbe, figyeld az irányító rezgését. Amikor a legerősebb, akkor tartsd arra a kart tovább, és ezzel egy zárnyelv meg is van...a többihez alkalmazd továbbra is ezt a technikát. A megnyíló szobában áll egy ember. Balról megkerülve sétálj halkan mögé és kapd el hátulról... Beszélgess el vele és kérd el az ajtó kódját. Ez után leütheted, illetve beütheted a megszerzett kódot, ami nem más mint a 28469. A soron következő helységben már egy retinaleolvasó őrzi a továbbjutást nyújtó ajtót. Az itt álldogáló emberkét is kapd el hátulról, vidd a géphez és nyomd rá a fejét. Ennyi volt, mehetsz tovább. A folyosón lődd ki a lámpákat és surranj tovább az éjjellátó segítségével. A következő kamerát már ki kell lőnöd, de ez sem lesz nehezebb, mint ahogy az sem, amikor az árnyékok között kell majd átsurranni az utolsó felvevő elől. Az utolsó feladatok már kicsit izgalmasabbak. Először kapd el a háttal álló őrt, üsd le és cipeld az egyik sötétebb helyre, azután pedig várd meg, amíg a másik körülnéz. Ha minden rendben, mehetsz tovább. A bemikrofonozott szobában osonj végig és kerüld a láncokat, üvegcserepeket. Rendben... Ezzel végeztél is. Jöjjön az első küldetés.

KÜLDETÉS 1: GEORGIA

A jobb oldali lépcső és létra segítségével juss fel a tetőre, ahol nyisd fel a kis fedőt, így bejuthatsz a falak közé. Guggolva araszolj végig az apró folyosón, kiérve pedig mássz fel a gerendán. A huzalon átcsúszhatsz az égő épületbe. A második ajtót használd, amelyik a bal oldaladon lesz, így megérkezel a lépcsőházba, ahol egy emelettel kell lejjebb érned. A feletted húzódó csövön kapaszkodj át a lángok fölött, végül használd az egyetlen ép bejáratot a nagyszobához, ahonnan a másik ajtón keresztül ki is kell menned a másik lépcsőházhoz...vissza egy emelettel feljebb, be a lángokban álló terembe. Beszélgess a romok alá került emberrel és távozz a mögötted álló ép ajtón át. Kapcsold fel az éjjellátódat és rohanj keresztül a füsttel elárasztott, sötét szobán. Fuss át a keskeny erkélyen, a korlát nélküli részen ugorj át a túloldalra. Az utcára nem eshetsz le, mert akkor vége a küldetésnek. Szaladj el a kerítés mellett, a teraszra leérkezve intézd el a két rosszfiút. A lakásban használd a számítógépet, a fürdőben vedd fel az EÜ csomagot, a hátsó kisszobában csúsztasd el a festményt a másik számítógép miatt. Az ajtó kódja 091772. Csússz át a túloldalra, az ajtón túl pedig ereszkedj le a lift tetejére, majd mássz is bele. Amennyiben kinyitod a lezárt ajtót, mögötte találkozni fogsz három őrrel a lépcső aljában. Lődd le őket, de vigyázz az ártatlanokra, mert haláluk esetén kezdheted elölről az adott szintet. A szökőkúttal szemben van az erkély alatt egy kis növényekkel elkerített rész. Ott tudsz továbbhaladni, amennyiben leguggolsz. Két EÜ, egy kis töltény, és a számítógép a jutalmad. Ha már mind megvolt nézz vissza a szökőkúthoz, de vigyázz, mert kinyílt a kapu, és egy őr is vár előtte. A továbbiakban egy darabig nyugodtan haladhatsz, de a keskeny út végében újabb rosszfiú vár, azután még kettő lesz, a végre eljutsz a rendőrség kerítéséhez, ahol csak fel kell mászni a konténerre, onnan pedig rá kell pattanni a falra, ahonnan egy továbbugrással már át is juthatsz. A lépcső aljában álló ajtó kódja 5929, mögötte érdemes rögtön kilőni a lámpákat, ahogy elsétál az őr, és utána végezni az arra járókkal. Az irodában vár egy számítógép és az orvosiban is van kettő. A boncteremben kapd el a fickót és beszélgess el vele egy kicsit, amúgy van itt még egy EÜ is a falon. Folytathatod az utad... A lépcső tetején, az ajtó mögött őr, számítógép, na meg egy EÜ lesz. A duplaszárnyú nagyajtó mögött semmi, de a rácsnál van egy kisebb bejárat, és lépcső, amin fel kéne menned. Az irodákban lesz pár fegyveres, gépek, töltény, egy fogoly, és ha a leghátsó szobába is benézel, akkor már nem is lesz más dolgod, mint hogy visszamenj a duplaszárnyú kijárathoz, és elmenekülj a járművel.

KÜLDETÉS 2: VÉDELMI MINISZTÉRIUM

A tetőn kezdesz, ami annyit tesz, hogy kicsit akrobatikáznod kell. Először ess le az alattad álló erkélyre, onnan ugorj át a gerendára, amin ereszkedj le az egyel lejjebb lévő másik erkélyhez, amire át is kell ügyeskedned magad. A szobában intézd el az őrt, meg a kamerát a szemközti ajtó fölött és nézz bele a számítógép adatbázisába. Ezek után persze angolosan távozz a füstölgő kamera alatt. Ja...ha nem mondtam volna, akkor vigyázz nagyon, mert csak egyszer kell megszólalnia a riasztónak, máris kezdheted újra az egészet! A folyósón ketten is várnak, lopakodj az árnyékos részhez, lapulj az oszlophoz. Amikor a sétálgatós őr elindul visszafelé, és a hátát mutatja, akkor gyorsan fuss be a bal oldali ajtón, de úgy persze, hogy ne vegyenek észre. Érdemes először felnézni az EU csomagért, és csak utána elindulni lefelé. A második fordulónál vigyázz, mert egy kamera figyeli az utat, ráadásul nem lehet kilőni, ezért a lámpákat semmisítsd meg, és éjjellátóval haladj tovább. Ezt még egyszer meg kell ismételni, azután egy ajtóra lelsz. A garázsban kamerák lesik minden mozdulatod, ha nem figyelsz, ezért érdemes az árnyékokat jól kihasználni. A másodikat okos gondolat szétlőni, hogy minél egyszerűbb legyen elkapni a sofőrt és kikérdezni. Amennyiben megvolt, lehet visszamenni a folyosóra, egyenként elintézheted a két őrt. Az eddig használatlan ajtót válaszd, de ügyelj a belül fölé helyezett felvevőre...egy lövés alulról, és annyi neki. Bent gépek vannak, valamint egy kinyitandó ajtó. Az erkélyre kiérve fordulj balra, ugorj fel a párkányra, onnan pedig kapaszkodj fel, és haladj egészen a nyitott ablakig. Beesve rád csodálkoznak a szakácsok, ezért jobb időben elhallgattatni őket is, meg az őrt is...az előbbi kettőt elég leütni. A sötét termen túl, a csarnokban újabb őrök, szám szerint három. Kivégzésük után vedd igénybe a számítógépet, és figyelj a lépcsőn lesétáló katonára. Ha beült a monitor mögé, kapd el, és cipeld a retinaleolvasóhoz, ami a hátsó, sötétebb részen található. A kamera alatt fuss ki, a felfelé haladó liftet becélozva használd a nálad lévő különleges mikrofont. Amikor végeztél vele, rögtön tedd el és fuss a szemben álló duplaszárnyas fémkapuig, ami mellett a falon rács van, meg futónövény. A rácsra nagyon gyorsan ugorj fel, a tetején mássz be az ablakon. Ha ügyes vagy, nem vesznek észre az őrök, de ha nem jön össze, akkor is elintézheted őket egyenként az elcsalogatós módszerrel. Bent lefelé tart a lift, két kommandós is van benne, ezért zárkózz be kicsit a kis kamrába. Van egy zárnyitó odabent, arra még szükséged lehet, tedd el. A kémlelődet használva less ki az ajtó alatt, és amikor mindkét rosszfiú háttal van, fuss a lifthez, szállj be, valamint indulj el vele felfelé. A folyosón fordulj balra és nyisd ki a zárnyitóval az első bal oldali szobát. Bent éppen le van szedve az álmennyezet az asztal felett, ezért miután ellenőrizted a számítógépet, fel is mászhatsz a szellőzőbe. A túloldalon ereszkedj le és nyiss be az első bal oldali ajtón, még a kamera előtt. A kis kapaszkodókon mássz fel a tetőre, a párkánynál álló kéménynél pedig ereszkedj le és törj át az ablakon. A zsoldost intézd el, és először nézz bele a jobb oldali gépbe, csak utána a pirosan világító monitorosba. Uppsz...rossz hírek. Villámgyorsan menj a kitört ablakhoz és ereszkedj le úgy, hogy a párkányba tudjál kapaszkodni. A berontó kommandósok így majd nem vesznek észre... Párszor körbeszaglásznak, azután ott hagynak. Most csempészd ki az adatokat Nikoladze gépéből. Sétálj vissza a folyosóra, ahol először jobbra tarts és kapcsold le a zenét hallgató őrt, aztán vissza balra és a kamera után be a bal oldali ajtón. A tetőrészre érve a jobb oldalon lesz egy liftakna, amiben ugorj a rúdra, és azon ereszkedj le a garázsig, ahol pedig már várnak rád...kész, vége ennek is...

KÜLDETÉS 3: OLAJFÚRÓ TORONY

Ha már eléggé kigyönyörködted magadat, mássz fel a létrán és indulj el jobbra a csöveken. A szögesdrótnál húzódzkodj fel a gerendára, és így kússz át a konténerig, ahol ugorj át jobbra, a másik fémgerendára, majd arról meg vissza, a túloldalon a csövekre (ne ugorj, csak szépen kapaszkodj át...). A huzalon ereszkedj le, ezzel elkerülve a robbanást. Kússz át a cső túloldalára, ahol egy rúdon fel tudsz kapaszkodni és bele tudsz mászni a szétrongálódott csőbe. Egy kis helységben vagy...mássz fel a szemben álló létrán és lépj ki a szabadba. Társaság érkezett, utánuk kellene menni. A jobbodon van egy vasgerenda, amire fel kell ugranod. Ha már rajta vagy, fuss, ameddig tudsz, majd kapaszkodj a másik oldalába, úgy araszolj a végéig. Innen már át tudsz menni a feljáróra. Az ott járkáló őrt kapd el hátulról, majd indulj el vele, felfelé a lépcsőn. Repülők érkeznek, de velük ne törődj, legalább elterelik rólad a figyelmet. A következő szinten egy katona fog lövöldözni szemben, a tűz előtt. Foglyodat pajzsként magad előtt tartva haladj felé, és próbálj meg a fejére célozni. Amennyiben megvan, üsd le a „golyóálló mellényt” is. A sarkon túl vigyázz, mert az előtted haladók észre vehetnek. Idővel a jobb oldalon egy gépet fogsz találni, mellette egy üveggel. Csavard el a gépen a kart, guggolj le, és úgy kússz be mögé. Figyelj balra... Ha már látod az őrt, indulj el jobbra, és úgy az ajtóhoz, ahol álltak. Bejutva látni fogsz egy nagyobb asztalt...annak a jobbján araszolj be és a falnál lévő kis bemélyedésben húzd meg magad. Nemsokára egy szép kis kompánia fog elsétálni az orrod előtt. Eltűnésük után nézz be a zsákutcába, ahonnan kijöttek, és kapd fel az EÜ csomagot. Most térj vissza az ajtóhoz, ami előtt megint ott posztol a két katona. Állj a bal oldalra, és az ablakocskán keresztül lődd fejbe az egyiket, majd intézd el a másikat is. Most sétálj balra. Az első lángok mellett fuss át, és ahol kilőnek az ablakon, ugorj fel a jobbodon található szerkezetre. A fölötted vízszintesen húzódó csövön kapaszkodj a szobába, ahol az egyik zsoldos éppen javában semmisíti a bizonyítékokat. Lopóddz mögé és üsd le. Szemben töltény, mögötted a sarokban pedig két életerő növelő. Szaladj fel a lépcsőn, a bejátszás után pedig robbantsd fel a fölötted lövöldöző katonát. Lesz itt még egy, azzal is végezz, majd fuss tovább. Még mielőtt lemennél a lépcsőn, nézz be az első lakóhelységbe a zárnyitóért...ha megvan, tűzés egy szinttel lejjebb, ahol megint meg kell küzdened valakivel. A bal oldalon egy ajtó, azon szaladj be és a két kijárat közül ismét a bal mellett dönts. Hát, is nincs senki... Nem baj, vissza a lépcsőhöz, de most még eggyel lejjebb kell jutnod, egészen addig, amíg meg nem látod az aktatáskás palit. Kicsit vallasd ki, majd ha megszereztél minden információt, üsd le, vedd fel a cuccot, amit elhagy és tedd magadévá a táskát. Küldetés vége...

KÜLDETÉS 4: CIA FŐHADISZÁLLÁS

A főhadiszállás előtti kis tér bal oldalára kell átjutnod, ott keresd meg a rácsot, amin felmászhatsz. Egy helyen ki van szakadva a szögesdrót, ott bejuthatsz...persze egyértelmű, hogy ha az éjjellátót bekapcsolod, akkor hamarabb észre fogod venni... Cöcöcö... Szóval. Az elkerített területen, megint csak baloldalt van egy szellőzőrács, amihez ugorj fel a falról visszapattanva, és kapaszkodj bele a párkányba. Húzódzkodj fel és told el a rácsot, hogy bejuthass. A ventilátor mögötti felső szinten várj, amíg a lent álldogáló fickó elhúzza a csíkot, azután ereszkedj le és középen mássz át. A folyosón a sötétséget kihasználva lopakodj át, ha észrevesznek rejtőzz el, de akár el is kaphatod hátulról a szerelőt. Persze a testet jól rejtsd el. A kamera elé állj be, hogy beriasszon, majd lapulj a falhoz a sötét részen (a jobb oldalon), ahol a csövek vannak. Amikor a két őr elsétált melletted, és már biztos távolságban vannak, szaladj fel a lépcsőn (most már azért ügyelj a kamerára!), a túloldalon pedig le. A folyosó végén, a kamera mellett nyisd ki a zárt ajtót, így az előcsarnokba jutsz. A katonákat kicselezve (van egy pár...) lopakodj a hátsó részbe, ahol egy nyitott ajtón túl mentési pont vár rád. A következő teremben egy fickó beszélget valakivel, a túloldali falnál pedig egy őr áll. Ha az emberke felhúzott a lifttel, osonjunk be, irány a bal oldal, majd az üdítős dobozokkal tereljük el valamerre az őrt, hogy a lifthez tudjunk menni. Most már csak a lefelé gombot kell megnyomnunk ahhoz, hogy továbbjussunk. A jól megvilágított elágazás előtt egy alkalmazott fog átsétálni a jobb oldali szobából a bal oldaliba, az elágazásnál pedig egy őr indul majd jobbra. Te inkább balra nézz el, így egy kis szobába jutsz be, ahol a posztoló biztonsági őr valakivel beszélget. Leguggolva somfordáljunk el a bal oldalon található kis raktárba, ahol vegyük fel az EÜ csomagot, és a megszerzendő cuccost. Most már mehetünk kifele. Ha gondolod, belenézhetsz a számítógépekbe, de semmi fontosra nem lelsz (a létfontosságú kódokat tőlem úgy is megkapod). Az elágazáshoz térj vissza, várj egy kicsit a kiindulási folyosónál, amíg az őr vissza nem megy a bal oldalra, és indulj tovább. Az a legegyszerűbb egyébként, ha szépen lassan mindenkit leütsz, mert különben az összes katona, szerelő téged fog zaklatni...amennyiben megtisztítod az utat, nem lesz ilyen jellegű problémád. Az út végi „szerszámoskamrában” vár egy zárnyitó, amúgy meg a kódzáras ajtón kell túljutnod, a nyitáshoz szükséges számkombináció pedig 7687. Bent egy szerelő flangál balról-jobbra, meg vissza. A balra egy őr áll, aki csak bámul maga elé. A megoldás, hogy amikor az alkalmazott jobbra van, belopakodsz a fegyveres mögé, leütöd, majd elintézed a karbantartót is. Besötétíted a szobát, jól elrejted mindkettőjüket a szekrénysor mögé, aztán irány tovább a hátsó részbe. Az EÜ csomagot szedd le a falról, valamint nézz be a számítógép rendszerébe. Az ajtó kódja 110598. A lépcsőn lejutva hallgattasd el a két tagot, mielőtt riasztanának. Használhatod a terpeszállásból lezuhanós módszert, de akár mögéjük is lopakodhatsz, hogy úgy vágd tarkón őket. Villany leolt...kívánj szép álmokat a békésen szunyókálóknak. A lépcső tetején vedd fel a fegyvert, valamint a többi aranyosságot és kapcsold le a villanyt. A zenét hallgató, beszélgető ügynököt csapd le. Szerintem az előbb elsötétített helységben rejtsd el, de ahogy te jónak látod. Az asztalon egy EÜ vár, valamint érdemes felkapni az egyik üdítős dobozt is. Már csak azért is, mert kicsivel odébb, a sarok mögött egy őr fog ólálkodni. Dobd el az eltett dobozt valahova jobbra, hogy azzal foglalkozzon a drága, te meg addig nyugodtan, óvatosan haladj balra, át a fotocellás kapun. Mindkét ajtó kódja 2019, azon mész be, amelyik jobban tetszik, de az információ a bal oldalon van a számítógépben. Az őrt, meg a szerelőket leütheted, de szorult helyzetben használd a fegyver másodlagos tüzelésével a sokkolót. Éles lőszerrel ne lőj senkire, mert annak kellemetlen következményei lehetnek. Ha már meg van az adat a gépből, indulj vissza a fotocellás kapuhoz, és tovább az úton. A nagy teremben is likvidálhatsz mindenkit, de inkább próbálj meg észrevétlenül eltűnni balra, a mosdók felé. Az út végén egy katona kukucskál majd ki egy ablakon, valamint a csarnokban több kamera is működik. A lámpákat lődd ki, hogy jobban el tudj rejtőzni előlük. A lépcső aljában egy újabb felvevő, itt is a lámpát kell hatástalanítani, hogy ne vehessen észre. Az ajtó kódja 110700. A lőttér előtt már csak egy katona van, utána pedig a lifttel mehetsz felfelé. A videót nézegető ügynökökkel ne törődj, az asztal mögött elsurranhatsz, ha elég halk vagy. Az irodáknál az 508-as Dougherty szobája, az abban álló gépből kell kilopni az adatokat. A folyosó végén üldögélő őrt lődd fejbe a Ring Airfoil nevű valamivel, vagy kábítsd el más módon. A kamera körüli lámpákat hatástalanítsd, majd szépen lassan kövesd (guggolva, mert a kisablaknál észrevesz az őrök hada) a zakós embert (egyfolytában a kezét dörzsöli). Az ajtón túl már elkaphatod a pasit, az a lényeg, hogy azt viszont csak ő tudja kinyitni. A feladat az lenne, hogy vidd ki az épületből. Mivel leginkább csak hátráltatna, inkább üsd le, rejtsd el, és ha már megtisztítottad a terepet, majd visszajössz érte. Pár őrrel meg kell majd küzdened, de már nincs sok a küldetés végéig, ezt bírd ki. Az UFO feliratú ajtó kódja 020781. A rabszállító jármű előtt állók közül csak a katonát kell elkábítani. Ha kivitted, megnyerted, jöhet a következő.

KÜLDETÉS 5: KALINATEK HÁZ, VIRGINIA

A parkolóházban mind a két szintet meg kell tisztítani a terroristáktól. Van belőlük pár, de neked is van elég fegyvered, ráadásul a második szinten még beszélgetni is fognak, ezért ha hátulról elkapod az egyiket, a többit simán elintézheted. A kitört ablakon keresztül juss a doboz tetejére, onnan pedig le az üvegtetejű folyosóra, onnan intézd el az ablakon keresztül a két terroristát, majd lődd ki magad alatt az üveget és menj be a fotocellás kapukon. A kódos ajtóhoz hiányzó számsor: 97531. Bent töltény hegyek...azután összetalálkozol pár zsoldossal, akik éppen kisebb vérfürdőt rendeznek. Torold meg az ártatlanok halálát, használd a liftet, és ismételten védd magad. Egy elágazáshoz fogsz érni. Középről két terrorista érkezik, tartsd fel őket, hogy a mozgásérzékelős bomba rájuk robbanjon. Balra, a tűz mögött két fogoly, valamint két újabb bomba. Szereld le a robbanószert a falról, folyamatosan nyomva a gombot, különben rád robban (lassan menj oda mellé), az emberkéktől cserébe megkapsz egy kódot. Semmi nincs ezen a helyen, csak egy életerő növelő a „kamrában”. Ha felvetted siess, mert beindult a nagy bomba számlálója. A kódos ajtó nyitja: 33575. Bent minden lángokban, na meg mindenhol mozgásérzékelő bombák. A leggyorsabb és legegyszerűbb mód, ha végigrohansz a folyosón a lángok és bombák között. Valamennyi energiád bánni fogja, de nincs sok időd, ezért ezt javaslom. Szemben, az út végén nyisd ki a zárt ajtót, hogy hatástalanítani tudd a fő bombát. Az ajtóval szemben a ládánál életerő növelő. Az előadóteremben ketten várnak, lefelé haladva pedig még rád küldenek újabb katonákat. Az utolsóknál célszerű bevetni gránátot, vagy érzékelős bombát, amit a falról vettél le. Az alagsor végében, ahol a gépek is vannak, egy kart kell aktiválnod, mellette EU csomag. Az előadóterem tetejéhez kell menned, ott van egy kódos ajtó. A számok a következők: 1250. Innen már nincs sok. Útközben intézz el minden katonát. A kék üveggel körülvett szobában használd a piros monitoros számítógépet (amelyik előtt a zsoldos rádiózik...), azután a mellékhelységben mássz át a szellőzőn a szomszédos rötyire, ahol meg kell mentened Ivánt. Beszélgess vele, azután spuri kifele. Innentől kezdve nem nagyon kell majd megerőltetned az agyad, csak akció következik. A lift segítségével fel kell jutnod a tetőrészre, onnan pedig a helikopterhez érkezésed a cél. Pár ládát egyszer megmászhatsz majd, de ennyi. Lőni, lőni és lőni. Vigyázz az energiádra, valamint a lőszerre... Amennyiben elértél a helikopterhez, a pályának vége...

Jövő hónapban folytatjuk!

Böjtös Gábor

Starfox Adventures Végigjátszás

NEGYEDIK FEJEZET: A HARMADIK SPELLSTONE

AIRWING – MISSION 4: Az elfalazott városban hét aranygyűrűn kell keresztülrepülni, még egy átlagos játékosnak sem fog nehezére esni, hiszen még én is simán megcsináltam :)

WALLED CITY: A Háromtülkűek pályája nem túl nagy, legalábbis elsőre két rész még zárva marad előtted. Egyébként egy elég szomorú melódia hallható egész végig a szint alatt. Középen a nagy templomot négy T-Rex őrzi. Beszéljünk a Triceratopszokkal, a Király, aki egyben Tricky apja is, valahol a templom mélyén bujkál. A T-Rex-ekkel egyelőre még nem tudunk mit kezdeni, úgyhogy meneküljük, ha utánunk erednének. Ha tüzetesen körbejárod a középső épületet, két helyen is találsz csillogó padokat a földön. Mindkettőnél süsd el a Földrengetést. Ekkor mindkét esetben kinyílik egy-egy járat a templom oldalán és felemelkedik egy-egy szobor, a kis emelvényeken. A járatokon keresztül lehet az emelvényeket megközelíteni, de nagyon sietni kell, mert ugyanekkor megindul egy visszaszámlálás is, és nem elég feljutni az oszlopokhoz, még tüzet is kell fújni a lábuknál a rácsba. Ha mindkettő sikerült a Nap és a Hold embléma aktiválódik és megnyílik a templom mögött a lejárat, ahol a Király (nem a Jimmy :) várakozik. Elmondja, hogy a Spellstone nem nála, hanem a Red-Eye Törzs vezérénél van, egy szinttel lejjebb, de oda csak úgy lehet bejutni, ha a két szobornál a helyére tesszük a hiányzó fogakat. A fogak egyébként itt vannak valahol, de nagyon jól őrzik őket. Először is a templom hátuljánál menjünk át a hídon, majd jobbra el (balra a földből kiásathatsz egy Bafmoadot), égessük le szúrós növényt a falról, és másszunk fel. Valahol a magaslat közepén be lehet robbantani egy lejáratot, bombanövénnyel. Odalent a titkos barlangban megkapod a botod erősebb úgynevezett Szuper Földrengetés támadását. Ezzel már sikeresen felveheted a harcot a T-Rex-ekkel is. Amikor a földmozgástól valamelyikük megfekszik, gyorsan át kell változnod Hegyeskarmúvá és hozzájuk kell vágni a robbanó hordókat, hogy elpusztuljanak. Ezt négyszer kell megismételned. Az utolsó halála után kinyílik egy ajtó, a folyó túloldalán, a magaslaton. Útban odafelé egyébként van egy hely, ahol be lehet robbantani a falat, ami mögött cuccok vannak. A kisházban pedig az Arany T-Rex fogat találod (Gold Redeye Tooth). Most meg kell keresned mind a négy Triceratopszt, mindegyikük mellett van egy-egy fa, rajtuk jellel (mondjuk, az egyikük mögött van egy rész, amit szintén be lehet robbantani bonusz cuccokért), amiket meg kell lőnöd. Az Airwing leszállópályája körül a négy fáklya kigyullad, és egy fénylő karika jelenik meg a patak eredésénél. Át kell úsznod a karikákon, erre limitált időt kapsz, a végén bejutsz a másik kis házikóba, ahol az ezüst fogad találod (Silver Redeye Tooth). A két fogat behelyezve odalent megnyílik egy lejárat, ami a pálya főellenségéhez visz. A T-Rex királyt alapban nem lehet sebezni, ha viszont eltalál, megtapos, elég sok energiát veszítesz. Minden sarkon van egy rács, amit a felette található jellel tudsz felnyitni (bele kell lőni). A hüllőt be kell várni a sarkokon, és amikor az üvöltése felénél tart, rá kell állni a földön a kapcsolóra, ami elkezdi gerjeszteni az elektromosságot, és amikor a Rex nekiindul, jól megcsapja. Amikor fekszik, akkor kell a rácsok mögül felkapni a hordót és hozzávágni. A kapcsolók egyébként eltűnnek és egyre közelebb a folyosók közepéhez jelennek meg, mint ahogy a rácsokat is folyton újra kell kinyitni. Érdemes már rögtön a hordóval együtt ráállni a kapcsolóra, hogy utána ne kelljen érte visszaszaladni. A negyedik robbanás után a Mr. T kifekszik, Fox pedig kiveszi a homlokfoglalatból a Spellstone-t. Hopp, ekkor kiderül, hogy a dög még él, de Fox kicsit Mátrixosan a fejére ugrik és ledöfi. Mehetsz vissza a bolygóra, a Spellstone-t ugyanis vissza kell vinned a Vulkán templomba.

THORNTAIL HOLLOW & VULCANO FORCE POINT TEMPLE: Remélem még emlékszel még a Vulkán Templomba vezető útra, tudjátok, a Moon Mountain Passon kell keresztül rohannod. A Templomnál egyébként lesznek őrök is, a kapukat a Spellstone-nal nyitod. Le a lifttel, be középre, a Spellstone nyitja az egyik nagy görgő ajtót, amit legkönnyebben odalentről a mozgó kockákról tudsz legjobban megközelíteni, az egyiken előtte nem árt, ha eloltod a tüzet. A járat végén lift, odafent előbb mássz fel a létrán. A tüzeket sorrendben kell eloltani, asszem' harmadik, negyedik, második, első a sorrend a létártól számítva. Ez odalent kinyitja a görgő ajtót. Verd le a két őrt és állítsd rá Tricky a kapcsolóra a földön, mássz fel a létrán, oltsd el a tüzet, a bottal nyisd ki az oldalsó rácsos ajtót. A következő teremben megint állítsd rá a kis dínót a kapcsolóra. A mozgó platformon először oltsd el a tüzet, majd ugorj rá. A tűzön keresztül kell meglőnöd a három gömböt, hogy kinyíljon az ajtó. Odabent használd a teleportot, majd tedd a helyére a harmadik Spellstone-t is. Után a Vulkán Templom bejáratához tesz vissz a gép. Irány vissza a Völgybe.

THORNTAIL HOLLOW & SNOWHORN WASTE: A Tüskésfarkúak nagy bajban vannak, mert kiszálltak a lidércek az odúikból és heves támadásba lendültek. Még azelőtt végezned (le kell őket lőni) kell velük, hogy a kollektív dínóenergia a kép alján elfogyna. Az utolsó dínó a hajó melletti barlangban van. Ezek után megkapod tőlük a nagy pénztárcát (Large Scarab Bag). Ebben már 200 szkarabeuszt tudsz tárolni. A Great Fox-ról info jön, hogy szét kellene nézni a boltban, hátha van ott valami érdekes „aranyos" dolog. Amúgy szerintem magától is mindenki a boltba indult volna az új tárca birtokában, hiszen már csak egy megvásárolható cucc van odalent, méghozzá a nagy Arany Répa (Snowhor Artifact). A kis aranytárgyat el kell vinni a Snowhorn Waste-be, a kis jégtáblák túloldalán álldogáló mamuthoz, akinek pont erre a tárgyra van szüksége. Cserébe megnyit egy Horn padot. Állj rá és fújd meg a kürtöt. Megjelenik egy újabb pad, ahová adott idő alatt kell eljutnod, ez így megy, ha jól számoltam hat alkalommal, utoljára, egy barlangot lezáró rács fog felnyílni. Amúgy az első két pad a legcselesebb, a mamut háta mögött kell elindulni, de az utolsó is jól el van dugva, át kell rohanni a vízesésénél a farönkön és fel kell mászni a falon. A kinyitott barlangban az üzemanyagcellákon kívül egy teleport is van, ami a Krazoa Szentélybe visz.

KRAZOA SHRINE: A létra után először is lődd le a repkedő lidérceket, kapd fel a hordót és a kanyargós úton vidd át a túloldalra, majd robbantsd be az ajtót. Vigyázz, mert az út csúszik! Még egy hordóra szükséged lesz, úgyhogy irány vissza a kezdési pont. Időközben újra teleportálódtak a lidércek, megint lődd ki őket. A hordóval megérkezve a következő szobába tedd azt a földre, a jelölésre, hogy a gép átvigye a túloldalra. Neked a lángokat kell a kapcsolóval váltogatnod úgy, hogy ne robbanjon fel a szállítmány. A légörvényen először te menj át, verd le az őrt, vissza a hordóért, amit át kell dobnod, majd újból átkelni az örvényen. Most már csak fel kell venned a hordót és berobbantani vele a következő ajtót, de csak óvatosan, mert három lángoszlop csap ki a földből váltakozva. A teremben a Szellem vár és a teszt, amit teljesítened kell – az Erőé (Strength). A feladat igen egyszerű, mint a Könnyűléptűek falujában, csak gyorsan nyomogatni kell az A gombot. A szellem beléd költözik. A havas részről vissza kell menned a Völgybe, majd a nagy kőmonstrumnál teleportáld magad a Karzoa palotába. Örök, fel a liften, a légörvénnyel emelkedj az első, azaz a legalsó szintre. Van ott egy speciális ajtó, ez mögött kell megszabadulnod a Szellemtől. Visszateleportálódva a tag vázolja helyzetet, az utolsó Spellstone-ért Dragon Rock-ba kell menned. A kapuőrző pedig itt van a völgyben – hogy ki az? Mindössze annyit árul el, hogy hangját sosem hallottad. (Arról a Tüskésfarkúról van szó, aki ha megkérdezted, idáig folyton csak nyamnyogott.) Ő a Gatekeeper, és meg is nyitják neked a kaput.

5. FEJEZET: AZ UTOLSÓ SPELLSTONE

AIRWING – MISSION 5: 15 energiacella kell hozzá, hogy elkezdhesd. Ahhoz, hogy elérd az aszteroidát, mind a tíz aranygyűrűn át kell repülnöd. Egész kemény.

DRAGON ROCK: A bolygó ezen kiszakított részén található Scales tábornok mutáns hüllőgyára (érdekes, mert én nem találkoztam vele :) Az utolsó helyszín nem túl nagy és elég egyszerű is, mintha a készítők a játék végét kicsit elkapkodták volna. A helyszínen csúszkáló-mászkáló szörnyeket először le kell fagyasztani, csak utána lehet őket levadászni. Vigyázni kell a páncélozott repülő őrszemekkel is. Első feladatod, hogy a bezárt Triceratopszt kiszabadítsd. Keresd meg a nagy épületet, ahol fel lehet mászni a létrákon, van ott egy eldeszkázott járat, amit be kellene robbantanod. Ehhez még magasabbra kell mászni, a párkány túloldalán le, végig a fal mellett. A végén lesz egy hordó, na most ezt kell visszavinned a jelölt helyre és a kapcsolóval beindítanod a gépezetet. Az a trükkös, hogy gyorsan fel kell másznod a létrán és időben ráállni a kapcsolókra, amik a lángcsóvákat fojtják el, különben felrobban a hordó szállítás közben. A járat végén a forgó tűzcsóvák mögött a kapcsoló a Háromtülkű ketrecét nyitja. Most a Repcsi és a Hosszúnyakú szabadságának a visszaadása következik. Előtte azonban meg kell szabadulni a lebegő lézerágyúktól, mivel ezek könnyű célpontjává válna a repülő hüllő. Az ágyúk védőpajzsát négy generátor termeli, amik a sziklafalban vannak elrejtve, de azért elég könnyen észrevehetőek. Pattanj a Triceratopsz hátára és ahol szükséges, ökleld szét a sziklát. Utána már le lehet szedni az ágyúkat. (Ha nem találnád valamelyik generátort gyorsan a helyeik: kettő van a sziklaoszlopokban, egy a nagy középső sziklafalban, egy pedig a sarokban a nagy épület mellett. Mindig valahol az ágyúk közelében vannak, a Triceratopsz életerejét lent látod.) Az utolsó végeztével a főépületnél kinyílik egy rács, bent lődd fel magad az emeletre és segíts a Hosszúnyakúnak elvágni a béklyóit, azaz lőj a jelekbe. Igyekezned kell, mert a láncok egyfolytában újratermelődnek. A változatosság kedvéért ennek a dinoszaurusznak is a hátára kell ülnöd. Amíg a brontoszaurusz eljut a kapcsolóig, neked kell védelmezned a kirajzó repülő robotoktól. Annyi humanitás van a dologban, hogy úgy vettem észre, a lövedékek nem fogyasztják a bot energiáját. Amikor a Hosszúnyakú elért a déli falhoz, kinyitja az átjárót neked. Hogy kinyíljon odafent a Lélekajtó, nyírd ki a csúszó-mászó szörnyeket, ezután állj rá a kapcsolóra, hogy a hordó útnak induljon. Maradj a helyeden és célozd be az oszlopokon a jeleket. Lőj beléjük, amikor a hordó a lángcsóváknál jár. Mássz a hordó után, át kell hajítanod szép sorban az oszlopokban, a légörvényeken keresztül úgy, hogy a lángcsóvák ne robbantsák be. A túloldalon robbantsd be bedeszkázott járatot, és nyomd át a kapcsolót, minek hatására, ingázni kezd a Repcsi ketrece. Menj vissza alulra és Tricky-vel fújj tüzet a rácsnál. Ha jó ritmusban csinálod, odafent a tűz elégeti a kötelet és a hüllő kiszabadul, akiről kiderül, hogy ő volt az, akit a játék elején Krystal-lal együtt megismertünk. Ugorj a hátára. A egyre keményebb rajokba támadó robotokon kívül a négy oszlop tetején a gömböket is szét kell lőnöd, utána Fox leugrik a mélységbe, ahol a Spellstone-t őrző főellenség várja. Drakort, a nagy sárkányt elég egyszerű legyőzni, sőt túl könnyű is, ahhoz képest, hogy a játékban a legutolsó előtti főmufti. Lődd, mint az állat, az utadba kerülő lángcsóvákat a fali kapcsolókkal tudod deaktiválni. Legyőzése után tied az utolsó Spellstone, mehetsz vissza az Óceán Templomba

HORNTAIL HOLLOW & OCEAN FORCE POINT TEMPLE: Az út a templomba a szokásos felesleges mászkálás, először Cape Claw-ba kell eljutnod, ahol váratlan meglepetésben lesz részed: a Hegyeskarmúak bedeszkázták a Templomba vezető járatot. Vedd az irányt ahhoz a börtönhöz, ahonnan a Repcsi Királynőt kiszabadítottad, amellett van egy kis barlang, ahol a speciális ajtót már ki tudod nyitni. Odakint az ágyúval tudod berobbantani a járatot, sőt, még két titkos helyszínt is megnyithatsz, az egyik egy barlangba visz, ahol utolsó alkalommal a botod energiáját növelheted. Az Óceán Templomban sajnos megint át kell kelned az elektromos padlón, utána fel a teleporthoz. A helyváltozatás után a teleporttal pont szemben van a dupla ajtó, azon menj ki, balra fordulj, a folyosón lesz egy őr, a következő teremben told a kőtömböt az emelvényhez, mássz fel rajta. A kapcsoló a teremből kivezető ajtót nyitja. Ugorj a túloldalra a fal melletti platformra, itt verd szét a ládát, alatta a kapcsolóra állj rá átváltozva, a kinyílt alkóvban a kapcsoló a víz szintjét emeli meg, hogy ki tudj menni a nyitott ajtón. Folyosón őr, újabb terem. Ez egy elég genya rész volt, utáltam is egy kicsit. (Bár gyorsan levezettem a feszültséget azzal, hogy jól belerúgtam párat a GameCube-ba. Vagyis ööö... izé... Csak vicceltem Márti :) Amikor először jártál a Templomban, akkor is volt egy hasonló feladat, csak ez most nehezítve van. Amikor átnyomod a kapcsolót, meggyulladnak a fáklyák és elkezd forogni középen a platform. A négy sarokban a szobrokat kell meglőnöd, hogy a vízzel eloltsák a tüzeket. A nehezítés az, hogy csak a szobor alatt található színnel megegyező tüzet tudja kioltani az adott vízköpő. Ha sikerült a rendelkezésre álló idő alatt eloltanod az egyre gyorsabban forgó fáklyákat, kinyílik a következő ajtó, ahol ismét egy ismerős feladat vár. A tömböt kell lövésekkel úgy a két fáklya közötti nyílásba terelned, hogy az ne érjen a falhoz, csak a kis falrészekhez. Sikeres megoldás esetén aktiválódik a teleportos teremben egy Fellövő pad. A járatokon végigrohanva felvehetsz egy Bafmoadot is. A híd aktiválásához ismét csak a tűzön kell átlőnöd akkor, amikor egyezik a gömb színével. Tedd a negyedik Spellstone-t is a helyére. Ekkor azonban olyan dolog történik, amire senki sem számított, a Bolygóból kiszakított részek nem akarnak a helyükre visszatalálni. Az ok: két Krazoa Szellem még hiányzik. Vissza tehát a Völgybe: mint kiderül, van egy szentélyteleport Walled City-ben is. De vajon hol az utolsó Krazoa Szellem?

6. FEJEZET: NAP ÉS HOLD

WALLED CITY: A király már a Templom bejáratánál vár. Ahhoz, hogy megnyíljon a teleport, két kő szükségeltetik: a Holdé és a Napé, ezek nyitják ugyanis az odavezető épületet. Mindkettőt itt találod egy-egy kis dungeon végén. A Király megnyitja a hozzájuk vezető hidak kapuját. Tökmindegy melyikkel kezded, én mondjuk először a Napéba mentem, ez van balra a nagytemplomtól. Ahhoz, hogy bejussunk a mini-dungeonok-ba, mindkét helyszínen meg kell oldanunk egy tologatós rejtvény. A nagy kőtömböket kell a napikonokba tolnunk úgy, hogy azok ne érjenek a falhoz, csak egymáshoz. Ötletes és elgondolkoztató feladat volt, oldd meg! Ezután menj fel a lifttel és nézz át a megnyitott karikán. Amikor rázoomolsz a napikonra, hirtelen elvakít a fény. Nyitva a dungeon bejárata! Öld meg a tüzes denevéreket (a fagyasztással). Húzd ki a falakból a három kis tömböt. Úgy kellene őket visszatolni, hogy a Hold jelzésű legyen középen, a két Nap jelzésű pedig kétoldalt, de mindháromnak kifelé legyen az ikonos fele. Nem túl bonyolult. A következő teremben elég sok képességre szükséged lesz. Először is a padon nyomj egy földrengető varázslatot (visszaszámlálás megindul, úgyhogy igyekezz!), majd fuss a fal mögé, ahol a láthatatlan falat a kapcsolóval deaktiválod. A következő kis beugróban fagyaszd le a tüzet, hogy a kapcsolóval kinyisd a következő láthatatlan falat. Gyerünk tovább, a szakadék túloldalán találd el a jelet, megszűnik a következő láthatatlan fal. Az utolsó kapcsolónál először Tricky-vel égesd le a szúrós növényt. Gyorsan be az ajtón! A speciális kapu után egy hatalmas forgó kőkorongot látsz, egy lyukkal a szélén. A jeleket balról-jobbra kell meglőnöd, hogy a láthatatlan út megjelenjen. A lángcsóvák között szambázva felveheted a Napkövet (Sun Stone). Ki a dungeon-ből, át a túloldalra, ahol egy hasonló logikai tömbtologatás vár. Utána szintén fel a lifttel, belenézni a karikába. A Hold dungeon-ben a kapcsolót aktiválva megjelenik három váltakozva le-fel járó rács. Arra kell csak vigyázni, hogy a padlólapok leszakadnak, a rácsok pedig csak bizonyos mennyiségű padlólap lezuhanása után nyílnak fel – csak okosan! A következő terem üresnek látszik, de valójában nem az. Amikor a padon elsütöd a Földrengetést, megjelenik egy láthatatlan labirintus, ekkor adott időre kell eljutni az ajtóig. A speckó ajtón túl egy hasonló forgó korong vár, mint odaát, a megoldás ugyanaz, csak a sorrend más. A két követ ott kell behelyezni, ahol a fogakat is, azaz a Templom alagsorában, és a templom tetejét emelik fel, ahol az utolsó Krazoa Szentélybe vezető teleport van. Itt szólnék egy olyan dologról, amiről nem árt, ha tudtok: ha valamit nem vettél volna fel, nem derítettél volna fel, azt most tedd még meg, az utolsó szentélybe lépés után ugyanis már teljesen lineárissá válik a játékmenet. Most még bármelyik helyszínre visszamehetsz, a szentély után azonban már minden le lesz zárva!

KRAZOA SHRINE: a szentély elég könnyű, fel a létrán, kapcsolóra, ami az ajtót nyitja állj rá, majd a lángcsóvákkal nem foglalkozva juss át a túloldalra a légörvényeken keresztül. A következő teremben szintén a légörvények juttatnak át, csak itt még két helyen le is kell fagyasztani a lángokat. Az ajtót visszafordulva a plafonon látható jelbe lőve lehet nyitni. Az utolsó terem is rém egyszerű, kapcsoló nyitja az ajtót, majd gyorsan át kell jutnod a légörvényeken és a forgó lángcsóvák között. Az utolsó teszt a Tudás megmérettetése (Knowledge). Miután a szellem eltűnik megjelenik hat, egy-egy pályára jellemző tárgy a földön. Ha figyelmes voltál, akkor már észrevehettél a falakon hat képet, amik egy-egy pályát ábrázolnak. Igen, a megfelelő tárgyakat a megfelelő pályáknál kell letenni, mindezt adott idő alatt. Nem túl nehéz, bár ha elrontod, kezdheted elölről az egész szentélyt. A Szellemmel a testében Fox Walled Cityben találja magát. Tricky-t tiszteletbeli Starfox csapattaggá avatja, majd visszarepül a Bolygóra. Most utoljára repülj át legalább egy aranygyűrűn.

7. FEJEZET: A BEFEJEZÉS

KRAZOA PALACE: A Völgy helyett rögtön a Krazoa Palota tetején landolsz. Az egyik légörvényen juss be a palotába, majd a benti nagy légörvényeken juss két (vagy három? – ezt most elfelejtettem, bocsesz :(szinttel lejjebb, ahol van egy beugró. Ezen azért nem tudtál idáig átkelni, mert kábé a felénél nem működött a légörvény, ez most már aktív. A járat végén csak le kell verned egy őrt, hogy a helyére kerüljön az utolsó előtti szellem is. Vissza a palota tetejére, ahol az Airwing mögött a rácsok felemelkedtek, a teleport egy nagy terembe visz (állat a zene!), mássz fel valamelyik létrán. Megjelenik Scales Generális, de amikor harcra kerülne a sor, váratlan dolog történik, egy ismeretlen hang szólal meg. Scales is csak egy bábú volt a kezében! A hang tulajdonosa kiszívja belőle az utolsó ez idáig benne raboskodó Szellemet is. Fox visszateleportálódik a tetőre. Krystal kiszabadul, de a Szellemek nem jutnak el a rendeltetési helyükre, magába szívja őket a titokzatos hang tulajdonosa a nagy Krazoa Szobor fején keresztül. Az Spellstone és Szellem-gyűjtögetés csak átverés volt, az egész arra ment ki, hogy összeszedjük a hat szellemet, amiket aztán Kristály testét kihasználva a rejtélyes idegen magába szívhassa és így téve mérhetetlen erőre szert. A konspirátor a szellemek erejével a birtokában a szoborfej képében meglép. A kis gádzsó visszaköveteli a botját, Fox pedig az idegen után veti magát az Airwing fülkéjében.

8.FEJEZET: A LESZÁMOLÁS

Odakint az űrben Fox utoléri a fickót, aki megfordul és felfedi valódi kilétét, Andross az, akiről mindenki azt hitte, hogy halott! (Állatul néz ki!) Öt fordulóban kell őt legyőznöd. Először a Krazoa maszk fordul feléd, lődd a homlokán a jelet és a két szemét, ő egy kemény energiasugárral támad. Miután Andross a valódi arcát fordítja feléd, először a két kezet kell lőnöd (pont, mint a Lylatwars-ban), ő egyszer a bal, egyszer a jobb kezével akar majd megütni, aztán egyszerre mind a kettővel. Utána aszteroidákat köpköd feléd. Kerüld ki vagy lődd szét őket, egy-egy adagban két ezüst karika is lesz, amik kicsit növelik az energiádat. Ezután Andross be akarsz szívni. Menj ki valamelyik oldalra és nyomogasd egyfolytában a pörgést, különben sikerül is neki és kezdhetsz mindent elölről. Ha mindkét keze megsemmisült, Andross visszafordítja feléd a Krazoa álarcot. Megint szét kell lőnöd a szemeit és a jelet a homlokán, de most felváltva fog az energiasugárral támadni és rakétákat lőni. Utána megint Andross-szal nézel majomszemet. Megint a kezeit kell lőnöd, majd aszteroidákkal bombáz. Utána megint a kezei jönnek, de most ő is energiasugárral támad. Amikor már csak a feje marad, Andross olyan erővel kezd szívni, hogy lehetetlennek tűnik kikerülni a támadást! Az utolsó pillanatban azonban megérkezik Falco Lombardi! Telibe nyomja Andross pofáját egy bombával, ez már az utolsó felvonás! Andross mindent bevet, aszteroidák, rakéták, szippantás, de már csak egy ezüstkarikát tudsz felvenni! Minden hullámban megjelenik régi barátunk Falco is (de jó volt őt is viszontlátni!) és elejt egy-egy bombát, lődd szét és vedd is fel, majd amikor Andross elkezd beszívni, küldd a szájába a cuccot. Ekkor előtűnik Andross agya, azaz a valódi célpont, sorozd, mint az állat, mert hamar eltűnik, nagyjából három forduló alatt lehet megsemmisíteni (alul láthatod az energiáját).

EPILÓGUS: KRYSTAL ÉS FOX TALÁLKOZÁSA

Természetesen ezután mindenki boldog, a Spellstone-ok és a Krazoa Szellemek segítségével a kiszakadt részek visszakerülnek a saját helyükre. Visszatér tehát a béke, meg Falco is a csapatba, és végén még Krystal is megérkezik a Great Fox-ra. Kíváncsi vagyok valakinek sikerül-e a 100%-ra teljesíteni a játékot, nekem ugyanis 99% volt a legtöbb, amit elértem. Ja, és észrevettem egy hibát is. Amikor Fox felszálláskor beszáll az Airwingbe, az árnyéka átlátszódik a hajón. Ejj...

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

SUIKODEN 3 - KARAKTEREK ÉS TITKOK

HARC

Talán a harci rendszer esett át a legnagyobb változáson. Bár most is hat főből áll a csapat, ám ezúttal párokba vannak osztva a karakterek. Mindegyik kisebb csapatnak kiadhatsz egy parancsot. Varázsolni és gyógyítani viszont ezekből a kisebb csapatokból csak egy emberrel tudsz, a másik ilyenkor támadni fog. Fontos még, hogy Itemmel nem lehet átgyógyítani másik kisebb csaptara, ezt vegyétek figyelembe. Újdonság, hogy a varázslatok közül sok nagy területre hat, azaz képes megsebezni a saját embereidet is. Erre figyeljetek! Természetesen most is lehet rúnákat feltenni, ideális esetben akár 3-at is. A rúnák adják a varázslatokat és a speciális támadásokat. Új dolog a skill, megjelenése. Harcok után skill pontokat kapsz, ezekeket bizonyos helyeken (könyvesboltok), eloszthatod. Két fajta szinten fejleszthetsz: mentális és fizikai szinten. Az első a varázslatok és ahhoz kapcsolódó tulajdonságok, a másik a fizikai sebzés, védelem stb. Fejleszteni kell a varázslatokat, ugyanis most mindegyiknek van egy végrehajtási ideje. Amíg nincs mindegyik jó szinte (mondjuk B fölé) fejlesztve, addig két vagy három kör is eltelhet, míg végrehajtja emberünk. Ez azért veszélyes, mert ha koncentrálás közben megsebzik leállhat a készülődés – ezért fejlesszétek a Focust. Embereinknek magától fejlődnek ki skilljeink, de te is adhatsz nekik újakat, már ha van üres helyük (Learned Skill).

A support karakterek (akiket hetedikként tehetsz a csapatba) különböző speciális tulajdonságokkal rendelkeznek, pld. gyógyítás. Ha egy ilyen gyógyítót a csapatba teszel, akkor harcok után pótolja a HP-dat.

TRINITY SITE

Itt lehet karaktert választani. Összesen 6 főszereplőt találsz a játékban, ám az elején még csak három közül (Chris, Hugo és Geddo) választhatsz. Később azonban választható lesz még Thomas, Koroku, sőt még egy szuper titkos szereplő is. Ha ugyanis mind a 108 főszereplőt felveszed, akkor a játék végén kimenthetsz egy állást és a gonosz oldalt (Bishop) irányítva is végigjátszhatod a történetet! Ez óriási nagy ötlet, hisz kb. olyan, mintha a Suikoden 2-öt Luca Blighttal, vagy a FFVII-et Sephiroth szemszögéből nyomnád végig. Persze addig hosszú az út. A történet fejezetekre van osztva. A fejezeteket végül is akármilyen sorrendben megoldhatod, de azért van egy úgymond „aktuális" sorrend is – ezt megadtam a teszt végén. Ha ezt követed, akkor olyan harcokban (Duel) és jelenetekben is részed lesz, melyeket amúgy más sorrendnél nem láthatnál. Apropó harc! A játék nem ismeri azt a fogalmat, hogy „történet szerinti vereség". Azaz két harc kivételével mindegyiket, még a háborúkat is meg lehet nyerni. A két harc két Duelt takar, az egyik Guillaume a másik Yuber ellen zajlik. Ezenkívül lesz rengeteg olyan csata, melyet ha elveszítesz ugyan folytatódik tovább a történet, de ha esetleg megnyered, akkor óriási meglepetésekben is részed lehet! Pld. Hugo második fejezetében kiderítheted, ki a feketeruhás fickó. Vagy Geddoe második fejezetében rájöhetsz, ki a Maszkos Bishop, utóbbit csak akkor, ha előtte megküzdesz Duke-kal, időben legyőzöd és utána még Bishoppal és Sarhával is végzel – nem lesz könnyű, nekem is csak véletlenül sikerült. Viszont tényleg érdemes fejleszteni és próbálkozni, mert nagyon izgalmas dolgok szemtanúi lehetnek a Suikoden rajongók.

Kezdés előtt a játék felajánlja, hogy betöltheted a mentett állásodat a második részből! Ez mire jó? Nos, ha betöltöd az állást, akkor Jowstont a második részből úgy fogják hívni ahogy elnevezted! Valamint felvehetsz két titkos darabot is a színházi előadáshoz, ezeknek a címe: Imperial Love, illetve Neclord's End. Ha jól vettem észre néhány régi szereplő az előző részből kicsit erősebb lesz, ha betöltöd az állást. Más dolog sajnos nem jön be, így a régi főszereplőkkel sem találkozhatsz úgy, mint a 2-ben.

Végül pedig a sorrend, amit érdemes kipróbálni: Geddoe, Thomas, Hugo, Chris, Geddoe, Chris, Hugo, Hugo, Geddoe, Thomas, Chris. A negyedik és az ötödik fejezetnél már csak egy embert választhatsz, illetve a negyedik elején, hogy ki legyen a Flame Champion.

TABLET OF STARS

Nézzük akkor a Suikoden 3 lényegét, azaz mind a 108 karaktert. Általában a karakterek többségét bárkivel fel lehet venni, de lesz olyan is, akit csak bizonyos főhősökkel. Fontos, hogy csak akkor tudsz bárkit is felvenni, ha előbb elmész Budehuc kastélyba – csak ezután jelenik meg egy csomó karakter azon a helyen, amit leírtam. Budehucba általában csak opcionális elmenni, de nem muszáj, kivétel Hugo. Az is fontos, hogy mindenkivel el kell menned oda. Igyekezzetek arányosan leosztani a szereplőket, ugyanis akit Chrisszel felvesztek azt mondjuk Hugoval nem lehet a csapatba tenni egészen végéig. Ez mondjuk azt is jelenti például, hogy Geddoe-val egyáltalán nem érdemes karaktereket felvenni, mert vele nem tudsz csapatot választani – csak néhányat vegyél fel, mint Mike, vagy esetleg Edge. Viszont Chirsszel és Thomasszal nyugodtan vehetsz fel embereket. Mindenesetre játsszatok úgy, hogy mindenkinek jusson néhány erősebb ember. A végén majd úgyis egyesülnek a csapatok és akkor már 70-80 emberből válogathatsz. A karaktereket a Budehuc kastélytól északra fekvő Tablet of Stars szerint adtam meg, vízszintesen haladva (egy-két helyen ahol ezt a logika megkívánta eltértem ettől). Ott tudod ellenőrizni, hogy ki hiányzik még.

1 – Thomas: az egyik főszereplő. Mikor megnyílik az út Budehuc kastélyba (Lake Castle), menj el oda, akkor megjelenik a karakterválasztó képernyőn. Legelőször ezt egyébként Geddoe-val lehet megtenni, már az első fejezetben.

2 – Salome: történet szerint jönni fog, Chrisszel.

3 – Fubar: történet szerint, Hugoval.

4 – Sasarai: a vége felé az egyik csatában átáll a mi oldalunkra.

5 - Jimba: történet szerint, de 4. fejezetben meghal, amit nem lehet megakadályozni!

6 – Nash: Chris 2. fejezetében történet szerint találkozol vele. Ő egyébként a Japánban megjelent két Suikogaiden főszereplője. Ezek kiegészítő részek, melyek párhuzamosan a Suikoden 2-vel játszódnak.

7 – Caesar: először Thomasszal találkoztam vele, ugyancsak történet szerint.

8 – Juan: Budehuc kastélyban éli életét.

9 – Aila: Geddoe első fejezetében, Karaya falu pusztulása után áll be a csapatba.

10 – Bishop: Gyűjtsd össze mind a lehetséges 104 szereplőt az utolsó csatáig, ami után megjelenik a táblán, a másik három gonosszal együtt és így lesz teljes a 108-as lista. Nem lehet használni, majd csak a gonosz oldalon. Mikor lekerül a maszkja és rájössz ki is ő, a Suikoden sorozat legnagyobb meglepetése fog érni!

11 – Sgt. Joe: Hugoval történet szerint.

12 – Hallec: Hugo 3. fejezetében keresd fel Brass Castle-t, ott lesz. Ezt egyébként történet szerint kell csinálni.

13 – Dupa: történet szerint jön.

14 – Hugo: az egyik főszereplő. Karaya főnök Lucia fia.

15 – Chris: főszereplő. A Zexen lovagok főnöke.

16 – Yuber: a régi gonosz újra feltűnt, ám ezúttal megváltozott külsővel, a régi fekete páncél már múlté. Ugyanaz vonatkozik rá, mint Bishopra. Őt sem lehet használni, csak a gonosz oldalon. Sajnos Pesmerga ezúttal nincs benne a játékban és még csak nem is beszélnek róla :(

17 – Bazba: történet szerint.

18 – Estella: Chrisszel tudtam felvenni. Alma Kinan faluban beszélj vele az egyik házban. Keresd meg azt a helyet, ahol Yun feláldozta magát és beszélj a kislánnyal. Menj vissza Estellához és megkérheted, hogy csatlakozzon. Jó varázsló (magát még a legendás Crowley-nál is jobbnak tartja), de rengeteget hazudik.

19 – Shiba: történet szerint.

20 – Yun: Chrisszel történet szerint. Meghal, nem lehet megakadályozni.

21 – Cecile: történet szerint. Budehuc kastély őre.

22 – Lucia: ismerős szereplő a S2-ből. Történet szerint. Hugo anyja.

23 – Edge: Leghamarabb Geddoe-val lehet felvenni. Le Buque-ban találod, ott áll a falu bal szélén. Mielőtt beszélnél vele fejleszd kicsit fel magad. Ezután ha megszólítód adj neki 1000 potch-ot, ekkor megküzdhetsz vele egy Duelban a kardjáért. Ha legyőzöd, akkor csatlakozik. Nála van a Star Dragon Sword, Viktortól kapta! Ő sem változott sokat, ugyanolyan gizda és pofátlan, mint korában, viszont Edge nyugodtabb, mint Viktor.

24 – Geddoe: az egyik főszereplő, a kedvencem. Harmoniának dolgozik. Rengeteg titokzatosság lengi körül.

25 – Yuiri: történet szerint.

26 – Yumi: történet szerint.

27 – Melville: na ő egy kicsit problémásabb, mert attól függ, hogy milyen sorrendben mész a főszereplőkkel. Vinal Del Zexay-ban találod. Az elején az egyik főszereplővel (ez a haladási sorrendedtől függ), meg kell vele csinálni egy mellék-kalandot. Tedd meg – mindegyik főhőssel kutasd át a várost és beszélj a gyerekkel. Miután ezzel végeztél (el kell menni North Cave-be), vedd fel Billy-t a negyedik fejezetben. Ha ez megvan menj vissza Vinal Del Zexay-ba és keresd meg Melville-t, az egyik sikátorban játszik.

28 – Ace: Geddoe társa.

29 – Albert: mint Bishopnál. Őt sem lehet használni csak a gonosz oldalon, bár ott sem sok mindenre.

30 – Twaikin: Great Hollowban találod. A vízesésnél gyere le és válaszd a jobb alsó ajtót. Innen egy folyosóra jutsz, ami egy nagyobb térhez visz. Ott lesz Twaikin. Akár már Hugo 2. fejezetében fel tudod venni.

31 – Alanis: Tedd a csapatba Melville-t és Elliot-ot (ő support karakter) és menj Great Hollowba. A vízesésnél fog állni.

32 – Mua: ugyanaz mint Hallec-nél.

33 – Nadir: Caleriában találod, színházi producer. Következőképpen állítsd össze a csapatodat. Tegyél be 3 férfit, 2 nőt és 1 gyereket. Ha ilyen csapattal beszélsz vele, akkor csatlakozik. Nála tudsz színházi darabokat rendezni, ha viszel neki scripteket.

34 – Queen: Geddoe csapatában dolgozik.

35 – Dominic: Vinal del Zexay armor boltjában dolgozik. Beszélj vele és vedd meg az általa ajánlott legdrágább ruhát. Ekkor csatlakozik és egy armor boltot nyit a kastélyban.

36 – Duke: Geddoe vetélytársa. A 5. fejezetben Geddoe-t irányítva lehet felvenni. Mt. Senai-ban miután megküzdöttél a Maszkos Bishoppal, ne adj fel egyetlen egy harcot és nehogy otthagyd a falubelieket! Vívd meg a csatákat egészen addig, míg meg nem jelenik Duke és csapata, ekkor segítenek és csatlakoznak. Egyébként mikor az 5. fejezetben Geddoe-val Le Buque-ba indulsz, vidd magaddal Tutát support karakterként! Ő ugyanis jól gyógyít és erre bizony szükség lesz az Mt. Senaiban rád váró csatáknál.

37 – Elliot: ugyanaz, mint Melville.

38 – Jeane: egy régi ismerős az első két Suikodenből. Mint eddig is most is rúnaboltot vezet. Brass kastélyban beszélj vele a boltban, megkérheted, hogy csatlakozzon. Nagyon titokzatos csaj és az első rész óta semmit nem öregedett, valószínű, hogy van nála egy True Rune! Érdemes őt és Lilly-t egy csapatba tenni és elmenni a fürdőbe.

39 – Barts: Iksay-ban találod. Megkér, hogy vegyél neki gyümölcsöt (grapes). Ha ezt neki adod, akkor csatlakozik. Ő lesz a kastély kertésze.

40 – Franz: történet szerint csatlakozik. Viszont fontos, hogy Geddoe-val az 5. fejezetben ne hagyd ott a falubelieket Mt. Senaiban.

41 – Shabon: Vinal del Zaxay-ban találod a szüleivel zenél. Miután felkerested Budehuc kastélyt menj vissza a Vinal del Zexay-ba és láthatod, hogy Toppo és Nei abbahagyta a zenélést, mert Shabon eltűnt. Meg kell keresni a lányt. Őt egy férfi, Guillaume kergeti. Segíts a lánynak, egy Duelben le kell verned Guillaume-t. Ezután fog jönni.

42 – Bright: őt még a második részben találta Futch. Most már szépen megnőtt, jó nagy sárkány lett. Futch-csal együtt jönni fog ő is.

43 – Iku: úgy kell felvenni, mint Franzt.

44 – Fred: már az elején is lehet vele találkozni. Felvenni Chris 3. fejezetében lehet Duck faluban. Mond neki, hogy felismerted és beszélj a Flame Championról. Ezután csatlakozik. Vigyázz mert ha rossz válaszokat adsz akkor nem csatlakozik! Ekkor reseteld a játékot (Start+Select+L1+L2+R1+R2) és töltsd be újra az állásod, mert a fejezet elején van. Fred egyébként Maximillian lovag! Max unokája.

45 – Toppo: nézd meg Shabont.

46 – Scott: Brass kastélyban találod. Vigyél neki Deer Antlert és ezután csatlakozik. Deer Antlert a Trade boltokban kapsz.

47 – Rico: Freddel együtt jönni fog.

48 – Beecham: automatikusan csatlakozik.

49 – Ernie: Brass kastélyban találod. Válaszolj neki öt kérdésére helyesen és utána fog csatlakozni.

50 – Percival: egyike a Zexen lovagoknak. Történet szerint jön.

51 – Gau: Duke-kal együtt fog jönni.

52 – Dios: Sasaraival együtt fog jönni.

53 – Borus: Zexen lovag, történet szerint csatlakozik.

54 – Reed: Hugoval a 2. fejezet elején csatlakozik.

55 – Samus: Reeddel együtt jönni fog.

56 – Sebastian: Thomasszal csatlakozik.

57 – Roland: Zexen lovag, automatikusan csatlakozik.

58 – Mio: Iksay-ban az egyik ház második emeletén találod őt és Tutát. Ő már ott csatlakozik, Tuta később.

59 – Shizu: Thomasszal csatlakozik.

60 – Sharon: Futch-csal együtt jön. Ő az első részben megismert Milia lánya.

61 – Tuta: egy újabb ismerős a második részből. Tuta az eltelt 15 év alatt felcseperedett és orvos lett. Felvenni úgy tudod, hogy Miot beteszed a csapatba (support) és elmész Chisha Village-be. Ott az egyik ház szobájában megtalálod Tutát.

62 – Hortez VII: ez egy idióta, de ez csak magánvélemény. Állandóan eltéved. A következő helyeken találkozol vele, sorrendben: Duck Village, Chisha Village, Caleria. Ezeken a helyeken mind igazítsd útba, mivel Budehuc kastélyt keresi. Végül újra Duck Village-ben találkozhatsz vele. Ekkor azonban nehogy a helyes irányt mondd meg neki, hanem a rossz irányt add meg neki. Ekkor végre megtalálja a kastélyt és csatlakozik.

63 – Nicolas: Duke-kal együtt jönni fog.

64 – Futch: egy újabb régi ismerős az első két részből, aki szintén megnőtt már egy kicsit. Ha betöltötted az állásodat a második részből, akkor erősebb lesz. Ha fel akarod venni, teleportálj Caleriába, ám ne menj be a városba. Gyere a vissza Mountain Path-ra és kezdj el vissza felé menni, míg meg nem találod Futch-ot. Elvisz Caleriába, ahol keresd meg Sharont, egyszerű lesz. Ha megvan menj a bejárathoz és máris három emberrel gazdagabb lettél. Tedd egy csapatba, közvetlenül Brigth mellé!

65 – Elaine: a bögyös csajszi Duke-kal együtt fog csatalakozni.

66 – Gadget Z: Belle-el együtt csatlakozik.

67 – Lilly: Neclord halála óta ő is megnőtt! Hugoval a 2. fejezet elején tudod felvenni.

68 – Jacques: Szótlan, hideg karakter Geddoe csapatában. Egyes meg nem erősített pletykák szerint ő valójában Jowy! Persze ez valószínűleg nem igaz, de talán...

69 – Nei: Nézd meg Shabont, mert vele csatlakozik.

70 – Jefferson: vegyél fel több mint 70 embert és utána próbálj meg kimenni Budehuc kastélyból, de ne teleporttal. Ott lesz a kapuban. Neki lehet oda adni a medálokat és különböző rangokba besorolni embereidet.

71 – Joker: Geddoe csapatának oszlopos tagja. Ace és ő állandóan cseszegetik egymást.

72 – Idős Viki: újabb régi ismerős. Menj a Mountain Path-be a 4. fejezetben. A bejáratnál találod, automatikusan megjelenik. Mikor felajánlja, teleportálj vissza vele Budehucba. Innentől kezdve tudsz teleportálni, bárhová. Csak visszateleportálni nem tudsz a kastélyba, ehhez kell fiatalabb Viki.

73 – Fiatal Viki: mikor visszateleportál a kastélyba, tedd az idősebb Vikit a csapatba. Teleportálj vissza Mountain Path-be és sétálj oda, ahol felvetted idősebb Vikit. Itt lesz egy érdekes jelenet. Idősebb Viki eltüsszenti magát és véletlenül ide teleportálja fiatalabb énjét. Ezután a fiatalabb Viki is csatlakozik, így akár két Viki is lehet a csapatban! Sokkal érdekesebb viszont, hogy fiatal Viki neked adja a Blinking Mirrort, amit az Item menü Event Items részében találsz. Ezzel, mint az eddigi két részben, a térképen visszatudsz teleportálni a kastélyba. Ezzel és a teleporttal jelentősen megkönnyítheted a közlekedést a helyszínek között.

74 – Sarah: ő nem az a Sarah, akit az első részben ismertél meg. Ugyanaz vonatkozik rá, mint Bishopra, Yuberre, vagy Albertra. Használni nem lehet csak a gonosz oldalon. Kegyetlen erős varázsló, Crowley és Mazus elbújhat mögötte.

75 – Wan Fu: Chisha Village egyik házába találod, a földön fekszik. Ki kell fizetni az éttermi számláját és akkor csatlakozik.

76 – Watari: A szótlan ninja Iksay Village-ben rejtőzik. Menj a falu bejáratához. Jobbra látsz két házat. A második ház jellegzetessége, hogy egy gyerek leskelődik arra. Na, most a két ház közé sétálj, úgy, hogy a karaktered ne látszódjon, itt nyomogasd az X-et, így megszólíthatod Watarit. 100000 potch fejében csatlakozik hozzád. Érdekes dolgokat lehet róla kideríteni; pld. még mindig hűséges Highlandhoz és a Blight családhoz (Jowy?).

77 – Ayame: vedd fel Watarit, majd beszélj vele a kastély pincéjében. Jön egy érdekes visszaemlékezés. Ezután tedd Watarit a csapatba és menj el vele North Cave-be. A barlang végén ments, mert ott lesz Ayame. Watarival egy Duelt fognak vívni, amit meg kell nyerned, hogy csatlakozzon.

78 – Eike: a kastély könyvtárosa, automatán rendelkezésre áll. Neki add oda a könyveket, amiket találsz (Old Book).

79 – Augustine: ezt a heteroszexualitásában erősen megkérdőjelezhető férfit(?) Vinal del Zexay-ban találod. Elhagyta a rózsáját ezért most borzasztóan bánatos. A rózsát Iksay falu item boltjának Rarity részében veheted majd meg, miután Gordon csatlakozott – legalábbis én csak akkor tudtam megvenni. Vidd el neki hagy örüljön. Augustine ahhoz a homokos csapathoz tartozik, amelyikhez Vincent vagy Simone.

80 – Leo: Zexen lovag, történet szerint jön.

81 – Belle: Brass kastélyban egy hordót (Gadget Z) ütöget. Beszélj vele és adj neki egy Screw nevű cuccot – ilyet a Plain Amurban lehet kapni harcok után. Miután megkapta a Screw-t jönni fog, Gadget Z-vel együtt. Egyébként Belle Megnek a testvére!

82 – Koroku: a kedvenc kiskutyám! Mt. Hei-Tou-ban találod. Indulj előre, majd az első lehetséges elágazásnál fordulj felfelé, majd balra. Találnod kell egy hullát (csontváz). A közelben nézz körül a fűben, ott lesz Koroku. A kastélyban szerezhetsz neki kutyaházat (többet is), sőt ha megszólítod, akkor jön a slussz poén. Átveheted az irányítását és a kastélyban megnézheted az emberek reakcióit, hogy mit szólnak egy kutyához. Sőt, a többi kutyával még beszélhetsz is!

83 – Rhett: a 4. fejezetben Sgt. Joe-val a csapatodban menj Duck Village-be. Ott lesz.

84 – Mike: titokzatos kártyajátékos Caleriában. Nyerj ellene több, mint 25 ezer potch-ot és csatlakozik. Elég érdekes karakter, érdemes vele beszélni, mikor Bishoppal vagy!

85 – Arthur: Brass kastélyban találod. Én a 3. fejezetben Geddoe-val leltem rá. A kastély konyhájában van. Beszélj vele, aztán vizsgáld meg a tűzhelyet – ott menekült el Hugo és csapata. Miután landoltál, hagyd el a folyosót, kint lesz Arthur, aki hálából a segítségért csatlakozik. Különböző történeteket ír a falra a kastélyunkban.

86 – Louis: Chris segítője és kísérője.

87 – Luce: a szerencsétlenül járt Lulu anyja. Történet szerint csatlakozik.

88 – Kidd: Duck Village-ben találod az egyik házban. Egy gyilkossági ügyet kell megoldani. Először beszélj a szálloda mögött álló egyik kacsával, aki elmond pár dolgot. Menj a főtérre és beszélj a nagy vízikerék előtt álló kacsával. Ezután keresd fel a Trade boltot, itt ha az eladóval beszélsz kapsz egy lapot. Ezt add oda Kiddnek, így megoldod az ügyet, valamint Kidd is csatlakozik. Egyébként nála nyomoztathatsz a szereplőid után, így érdekes titkokat és életrajzokat is megtudhatsz.

89 – Mamie: Duck Village-ben találod. Egy speciális kaját kéne neki szerezni, a neve Crab Rice Bowl. Kuput Forestben a harcok után lehet ilyet kapni. Egyszerűbb viszont, ha felveszed Hallecot, hisz neki van egy menüjében, rögtön amikor csatlakozik. Mamie egy. A receptek gyűjtésével tudsz újabb jó kajákat (gyógyítás) kikísérletezni. Sajnos most főzőverseny nincs, mint a S2-ben.

90 – Sanae Y: a Yamamoto pár (Freed és Yoshino) gyermeke ő, a S2-ből. Duck Village-ben találod, mikor beszélsz vele, válaszd az egyes választ.

91 – Apple: ismét egy nagy visszatérő! A történet szerint fogsz vele találkozni. Caesar tanára.

92 – Ruby: Franz bogara, vele együtt ő is csatlakozik.

93 – Annie: a 4. fejezetben csatlakozik. Nála lehet csapatot választani.

94 – Kenji: a Yaza Plainen találod. Ott tornázik. Ha beszélsz vele végre kell hajtani néhány mozgást (kettes válasz), aztán csatlakozik.

95 – Muto: A kastélyunk raktárosa és mint ilyen Thomas történetének kezdetétől fogva rendelkezésre áll. Miután egyesül a három főhős (+Thomas), a raktárban a hely megnégyszereződik!

96 – Goro: Zexen Forestben találod, épp egy fát vizsgálgat. Vigyél hozzá egy olyan support karaktert, akinek van Appraisal képessége. Ilyen például Mio vagy Guillaume, esetleg Eike. Miután Goro csatlakozott egy fürdőt nyit a kastélyban. Ide vigyél karaktereket pld. az öt kutya, Jeane és Lilly, Estella és Chris, de még hosszasan sorolhatnám. Érdekes párbeszédeket nézhetsz itt, melyekből sok apróság kiderül.

97 – Mel: Iksay faluban találod, beszélj vele. Nem is tudom mit gondoljak róla. Valószínű, hogy skizofrén.

98 – Landis: úgy néz ki mint a halál, főleg a hatalmas sarlója miatt, egyébként szárnyas. Őt elég trükkös felvenni. Tegyél öt vagy kevesebb főt a csapatba és menj Kuput Forestbe. A Duck Village felöli bejáratnál lépj az erdőbe. Szaladj a második képernyőre és kezdj el harcolni. Landis véletlenszerűen fog beállni a csapatba, azaz az egyik harcot úgy fogod kezdeni, hogy ott lesz és veled is marad. A kastélyodban a föld alatti barlangban találod (ahol Eike is volt), beszélj vele.

99 – Piccolo: automatikusan csatlakozik.

100 – Peggi: Great Hollowban találod, a kovácsműhelyben. Egy kalapácsot akar cserébe azért, hogy csatlakozzon. Azt mondja ilyet Duck Village-ben találsz, de én találtam Great Hollowban is, az egyik gyík adta. Ha ezt átadod Pegginek csatlakozni fog. Gyűjts neki kalapácsokat és akkor egyre jobb szintre tudja fejleszteni az embereid fegyverét. A max a 16-os szint. A kalapácsok helyei: Great Hollow (a Trade bolt előtt álló férfi adja), Caleria (Armor boltban az egyik férfi adja), Duck Village (az Alma Kinan lánytól kapod), Iksay Village (az item bolt Rarity részében veheted meg).

101 – Kathy: Plain of Amur-North-ban találod, épp a lovait mustrálja. Beszélj vele, megkér, hogy számold meg a lovakat. Azt hiszem 19 darab van. Ha jól válaszolsz akkor csatlakozik. Ha rosszul válaszolsz akkor elmegy innen, de később visszatér ugyanide és újra lehet próbálkozni. Egy remek lovagolós játékot lehet nála játszani a kastélyban.

102 – Rody: beszélj vele Alma Kinan faluban. Estellával együtt csatlakozik, mivel az ő tanítványa. Ő nem hazudozik

103 – Martha: automatán csatlakozik. Lottózni lehet nála.

104 – Emily: Chisha faluban kéne lenyomni egy szkander-versenyben. Nekem ez akkor sikerül, mikor embereim átlépték az 50-es szintet. Egyébként úgy tudom, a csapat összesített erejének kell elérnie egy bizonyos szintet, hogy le tudd nyomni. Egyébként nagyon egyszerű, 50 szint felett úgyis fel tudod venni.

105 – Guillaume: Miután legyőzted őt a Duelben (Vinal del Zexay) és túl vagy a Melville-es kalandon, menj az Ancient Highway-be. Ott megtalálod a kapuban. Vívni kell ellene egy újabb Duelt és utána csatlakozik. Kielemző boltot nyit a kastélyban.

106 – Wilder: Rhett-tel együtt ő is jönni fog.

107 – Billiy: vegyél fel egy olyan szobrot, aminek S jelzése van (pld. Goddess Statue S, Hex Doll S). Ilyeneket kaphatsz véletlenül, esetleg a csontvázaknál is szokott lenni, vagy pedig a nem kötelezően legyőzendő főellenségek után a ládákból is kaphatsz szobrokat. Csak ki kell őket elemezni. A kastélyodba keresd fel azt a szobát, ahova szobrokat tudsz letenni. Tedd középre a S szobrot, majd hagyd el a helyet, ám rögtön gyere is vissza. Ott lesz Billy, akivel játszanod kell egy kártyapartit, hogy csatlakozzon. Persze győzni is kell. Ő Melville apja.

108 – Gordon: több módszerrel is fel lehet venni. Én Chrisszel csináltam úgy, hogy beszéltem vele. Viszont feltétel, hogy csak férfiak lehetnek a csapatban. A másik módszer, ha Augustine-t elviszed hozzá, de ahhoz előbb meg kell venni (pont Gordontól) a rózsát.

Kétségtelen, hogy a legjobb csapat a végén a Geddoe, Hugo, Chris, Sasarai, Edge, Jacques hatos. A Star Dragon Swordot is True Rune-nak vesszük, akkor 5 Igaz Rúnás lesz a csapatban!

MARADÉK

Maradt még néhány (szám szerint 4) szereplő, akiket ugyan fel lehet venni, még a csapatba is betehetőek, de a játék állításával szemben nem tagjai a 108-as elitnek – így a táblán sincsenek feltűntetve. Négy kicsi kutyáról van szó. Őket Koroku felvétele után lehet megtalálni, csak a 4. fejezetben! Nem muszáj őket felvenni, Bishop története nélkülük is előjön.

109 – Koichi: North Cave bejáratától menj a második képernyőre. Az egyik doboz mögött találod.

110 – Connie: Great Hollow-ban menj arra a helyre, ahol felvetted Twaikint. Két barlang lesz előtted, válaszd a jobb oldalit, ott lesz ez a kutyus is.

111 – Kosanji: Mt. Senaiban emlékszel honnan jött elő legelőször Bishop és Sarah? Ha te is elmész abba az irányba (azaz jobbra), kijutsz egy nagyobb szabad térre. A kutyus ott lesz a szakadék szélén.

112 – Kogoro: Ancinet Highway-ben, miután Bishop kinyitotta az ajtót, menj be a romokhoz. A mentőhelynél három elágazást találsz, válaszd a bal szélsőt. Indulj előre, majd rögtön fordulj balra. Haladj balra, majd nézd meg a kép felső részét, ugyanis az egyik kő mögül kikandikál valami.

BISHOP STORY

Gyűjtsd tehát össze a 108 karaktert, hogy előjöjjön ez a titkos kaland, melyben a gonosz oldalt irányítva viheted végig a játékot. Fontos, hogy senki ne haljon meg. Csatákban ugyanis, ha egy egységed szerencsétlenül vereséget szenved előfordul néha, hogy valaki meghal. Jimbán és Yunon kívül viszont senkinek nem szabad kinyúlnia! Ha sikerül, akkor a megnyerés után a rajzolt képernyőn nyomd meg a Kört és már indul is Bishop izgalmas története. Rövidke történet és harcolni sem kell sokat, amikor meg kell, akkor sem lesz nagy gondod, mert Bishop, Sarah és Yuber nagyon erősek.

Érdekesség, hogy azokat a csatákat, melyeket korábban Bishop vagy Yuber ellen vívtál (és megnyerted őket), most Bishopot irányítva kell lenyomni – egyet kivéve. Viszont ha elvesztetted őket, akkor szintén Bishopot irányítva meg kell megvívnod ezeket a csatákat, de most győznöd kell! Érdemes tehát egyszer úgy végigmenni a játékon, hogy az összes csatát megnyered Chrisszel, Geddoe-val és Hugoval, aztán pedig úgy is, hogy elveszted őket.

Igaz, hogy elég egyszerűen van megoldva Bishop története, de még így is kuriózum, hisz jobban megértheted a céljait és a vágyait a „gonosznak". Bár nem is tudom, helyes-e az a megfogalmazás, hogy gonosz, ez ugyanis relatív fogalom, csak nézőpont kérdése. Ugyanis ha egy kicsit jobban megnézzük a történetet Bishop szemszögéből lehet, hogy elbizonytalanodunk: végül is ki is volt rossz ebben a játékban...?

MEGNYERÉSEK

Összesen négy féle befejezése van a játéknak. Először is ugye Chris, Geddoe és Hugo megnyerései. Amelyiket választod Flame Championnak, annak a megnyerését nézheted meg a végén. Ez rögtön így három befejezés. Hagyj egy mentett állást a 4. fejezet előtt, így mindenkinek könnyebben megnézheted a megnyerését, nem kell újra végigmenni az egész játékon, csak két fejezeten. A negyedik megnyerés Bishopé. Mikor végigviszed vele a történetét, várd meg a készítők listáját is!

TOVÁBBI TITKOK

Igazából rengeteg titok van még a játékban, de ennek felderítését rátok bízom. A legfontosabb, hogy sok olyan hely lesz a térképen, melyeket meg lehet látogatni, de nem kötelező, vagy nem mindenkivel kötelező. Ilyen helyek: Mt. Hei-Tou, Mt. Senai, Flame Champion Highway, North Cave, Ancient Highway, Mountain Path. Ezen helyek többségében ugyan a történet szerint is vannak dolgok és események, de ha visszamész „csak úgy", mindegyiken találsz főellenségeket. Ha legyőzöd őket egy ládát kapsz tele kincsekkel. Üres menüvel menj mindig, mert rengeteg mindent nyersz! A lényeg, hogy a felsorolt helyeket mindegyik fejezetben látogasd meg, mindegyik főszereplővel – kivétel persze azok a helyek, melyek csak később jelenek meg a térképen! Azért ilyen fontos ez, mert a későbbi fejezetekkel mindig erősebb főellenségek fognak ott megjelenni, egyre jobb cuccokkal, sőt kincset érő dolgokkal is!

Ha már itt tartottunk: midig mindegyik szereplővel kutasd át a hullákat és csontvázakat, legyél alapos, mert rengeteg cucc (Script, könyv, recept stb.) rejtőzik ezeknél a hulláknál. Ne felejts el játszani az aljátékokkal sem, mert így is nyerhetsz cuccokat, pld. könyvet, Vinal del Zexay-ban a lottón – bár élőben (Jézus, 2.5 milliárd!!) jobb lenne nyerni!

KINGDOM HEARTS KIEGÉSZÍTÉS

Sose szerettem a cégek által „jólelkűen" küldött verziók alapján végigjátszásokat írni, de legutóbb a KH-nál eléggé megszívtam a dolgokat. Az általam tesztelt verzió ugyanis ott ért véget, ahol leírtam – bár furcsa volt, hogy japán szöveges az intró, de angol a játék. Aztán jött a hidegzuhany – a bolti verzióban a sárkány, illetve Riku legyőzése után még van egy pálya. Páran a s*ggberúgásomat is szorgalmazták, végül is az ő szempontjukból teljesen jogosan, bár azért mentségemre legyen mondva, erről nem tehettem. Nos, az utolsó pálya egy igen szivatós szint, az End of World. Riku után jön be rengeteg főellenséggel és pár megtanulható specialitással. Csodálkoztam is, mikor kaptam egy bolti verziót és bejött ez a szint. Érdemes innen visszamenni a Colosseumba. Ott ugyanis egy titkos küzdelemben (Platinum Match, bár előtte nyerd meg a többi mecset, szinte lehetetlen) lehet részt venni. Ja, és ki lesz az ellenfél? Nem is tudom, hallottátok már azt a nevet, hogy Sephiroth? ;)

Veres Miki
veresmiki@576.hu



BMX XXX



Ez a játék az, amely az igazán piszkos kis bringásoknak való. Ez a játék az, amely talán a játéktörténelem egyik legnagyobb botrányát kavarta! Hogy miért? A történet elég rövid…

Azzal kezdődött, hogy Dave Mirra FS BMX 3 lesz belőle, ám az Acclaim egyre durvább, egyre perverzebb dolgokat rakott bele. Dave itt besokallt és azt mondta: „Viszont látásra!". Na, így született meg a BMX XXX!

Na, de térjünk vissza magára a játékra. Nagyon profi intróval kezd, ami a durva esésekről szól és a bevillanó hölgyeményekről. A menü egyszerű, érdekes, de ami rögtön kitűnik, hogy van egy „ember kreáló" része, ami újdonság az Acclaim féle szériában. Itt minden adatot mi adunk meg, majd öltöztetjük fel a karakterünket, alsógatyától/tangától kezdve az űrhajós ruháig. Miután kész vagyunk, bátran indítsunk egy „hárdkór túrát", ahol elsőre 1 pálya áll rendelkezésünkre, de amint megcsináltuk a jó öreg feladatokat, utána rögtön kapjuk a következő adagot. A pályák most már „életre" mennek, ami annyit tesz ki, ha ne adj isten elvérzünk, kezdhetjük elölről a bulit. Nem kötelező időre menni, hiszen ahhoz, hogy feladatokat kapjunk, jobb átnyálazni a küldetéseket és beszélgetni azokkal, akikkel tudunk. Na, a beszélgetéseknél nyilvánul meg az egyik olyan dolog, ami bemutatja a beszéd „sokszínűségét", hisz nagyon sok helyen szerepel az a bizonyos „f" betűs szó vagy ennek valamely „ragozott" változata (motherf*****). Maguk a feladatok sokszínűek és igen kilógnak az eddigi Tony-kban és Hoffman-ekben látottak közül, ilyen például a kutyák pároztatása is. Maga a játék grafikája szép és folyamatos, de némi kivetni valót azért könnyen találunk benne.

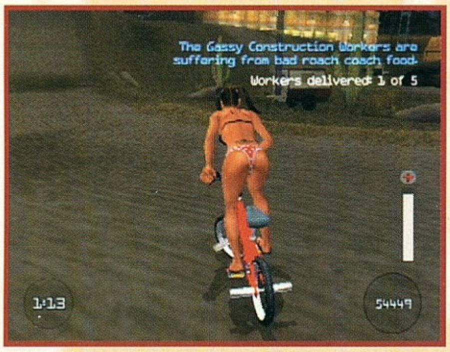
A pályákról még nem is beszéltem: szépek, nagyok, sok-sok emberrel, van rajtuk forgalom és kegyetlenül elütnek, ha úgy adódik. Trükkökből nem sok új van, de lényeges, hogy egy-két flatland elem ismét bekerült a programba, és most már kapaszkodni lehet a járművekben, ami fontos, ha valahol kellő sebességet kell felvenned…

Akadnak videók is bőven, de ezek nem a tipikus „énvagyokakirálybringáscsákó" fajtájúak, hanem sokkal extrémebb-pikánsabb dolgok, teszem azt sztriptíz. Ezeket a videókat úgy érheted el, ha viszel pénzt a különböző klubok elé (már ahol lehet), vagy mindenben első leszel a pályákon. Az irányításról nem is beszéltem, nagyjából minden maradt a régi, bár vannak új gombfunkciók, ilyen, pl. amivel beszélgetni lehet. Vannak a játékban hibák, pl. néha eléggé belassul, bár ez feledhető, hisz a hangulaton van a lényeg, és a lassulás is csak 1 másodpercig tart. Ennek ellenére a game nagyon hangulatos, és ahogy Sid mondta az előző szám Gravity Games tesztjében: jönnek a nagyok! Íme az első most érkezett meg!

(Apropó, az 576 Konzol ajándéka: az Acclaim Extras menüben található egy Cheats opció, ide írjátok be a következőt: XXX RATED CHEAT)

Kou

A LÁNYOK ÖRDÖGÖK!



BMX XXX

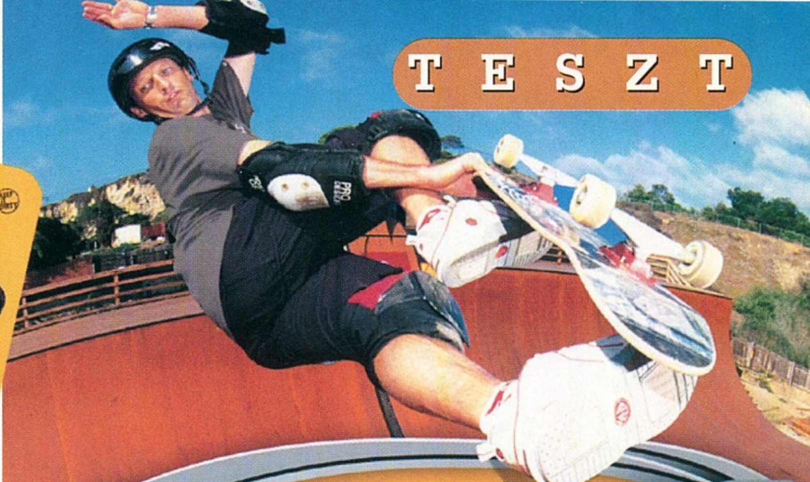
ACCLAIM

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (120KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ igazi poén hangulat, nők
✕ néhol túl nehéz

7 pont



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Hát igen, eljött az idő, Tony bácsi újra támad, immáron a negyedik résszel. Biztosan sokak gondolják, minek ennyi rész egy extrém sportjátékból, hát most elmesélem nektek a választ.

A történet ott kezdődik, hogy lassan 3 éve



TONY HAWK ÚJRA TÁMAD!

játszhatunk eme sorozattal. Igaz, az első epizód még elég „gyengécske" lett, de a következő részek egyre profibbra lettek gyúrva… Mindent beleraktak, ami a hangulathoz kell. De akkor miben is új a 4. rész? Először is megint üdvözölhetjük Bob Burnquistet a csapatban, hisz ő nem volt köztünk a THPS3-ban. Szintén újításnak szánták a készítők, hogy végre kiveszik a 2 perces időlimitet, így szabadon mászkálhatunk és fedezhetjük fel a pályát. Maguk a missziók időre mennek, amiket az ott levő emberektől kaphatunk. A feladatok többsége nagyon sokszínű; igaz marad a jó öreg „szedjük össze a S-K-A-T-E" betűit, de akár rögtön az első pályán teniszezhetünk is, a teniszütő szerepében a deszkánk áll. Vagy akár kipróbálhatjuk a Jackassben látott Bam Margera féle bevásárlókocsi őrületet.

Grafikailag a program minimálisan fejlődött, mindössze a textúrák szebbek, mint az előző részben. A karakterek kidolgozottak, élethűek, mozgásuk profin lett animálva. Az egyetlen dolog, ami zavart a játékban, hogy a deszkák érthetetlen módon aránytalanul nagyok, és ez igen zavaró! Na mindegy, majd az ötödik részben… A pályák megint elég fantáziadúsak, tökéletes tervezés és még tökéletesebb megvalósítás, maga a deszkások paradicsoma. Ami különlegesség, azok a fentebb emlegetett minijátékok tömkelege. Zeneileg nagyon összetett a progi, egyre több stílus képviselői jelennek meg a játékban. Ami igazán újdonság az a Muskabeatz, tudni illik Chad Muska – a világ egyik legjobb streetre – elkezdett zenét editálni magának, ami nem is lett olyan rossz.

Megmaradt a jó öreg park kreátor is, de új külsőt kapott, persze lényegében ugyanaz maradt, mint volt. Maradt a karrier mód is, ami tulajdonképpen a küldetés mód, de van Free Skate is, ami szerintem az időlimit kivétele után feleslegessé vált. Ha meguntuk a tehetséges arcokat, akkor kreálhatunk magunknak saját embert, igaz nem olyan részletesen, mint a BMX XXX-ben. Ja igen, ami fontos szerepet játszik, hogy csak a PS2 verzióban van Online játék, amit érthető módon sajna nem ált módomban kipróbálni, de biztos nagyon nagy fun lehet. Nem kell megijedni, természetesen osztott képernyőn is élvezhetjük a játékot. Tehát összefoglalva a TH4 nagyon stílusos lett, az újítások már nagyon kellettek bele, a hangulat nagyon ott van, nehézségre pont tökéletes, bár az igazi THPS fanoknak is lesz 1-2 olyan feladat, ahol vért izzadnak majd. Tehát a játékot minden igaz Tony és gördeszka rajongónak csak ajánlani tudom, nem fogtok csalódni benne!

Kou



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

ACTIVISION

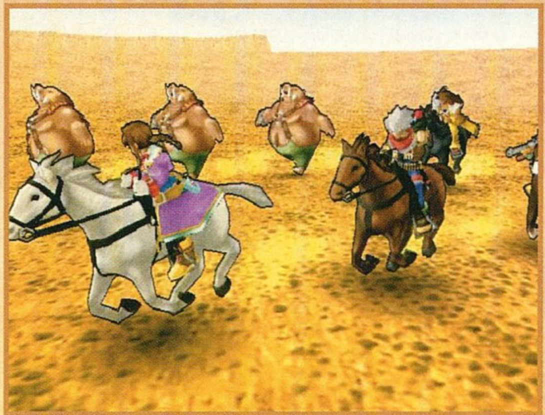
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (80KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos, letehetetlen
✕ aránytalan a deszka, néhol túl szívtelen

9 pont





WILD ARMS 3



Úgy látszik a karácsony közeledte felpezsdítette az eddig igen lagymatag PS2-es RPG piacot – csak úgy áradnak a jobbnál-jobb anyagok, mint a régi PS1-es időkben! Suikoden 3, Grandia X, és most egy másik rég várt folytatás, a Wild Arms 3 is megérkezett, ráadásul mindegyik egyszerre. Közös tulajdonságuk, hogy nagyszerű, csak egyénileg rájuk jellemző hangulattal rendelkeznek. Éppen ezért kategorikusan kijelenteni, hogy egyik vagy a másik jobb, lehetetlen. Egyszerűen nagyon nehéz összehasonlítani egy FFX-et vagy egy Grandia X-szel, vagy a WA3-mat a Suikodennel. Egyik ezért, a másik azért jobb. Igazából úgy vettem észre, hogy a hosszabb sorozatok legújabb részei általában mindig egy adott rajongói körhöz szólnak. Ezért aztán a laikusoknak nagyon nehéz kiemelni egy játékot és azt mondani: „Na ez a legjobb, ezt szerezd meg". Mindegyikben van valami kuriózum, egy olyan hangulati elem, mely csak rá jellemző és éppen ezért jó móka a megszerzése. Nem is érdemes azon vitatkozni, hogy melyik a legjobb befektetés, úgy is mindenki más játékot fog a kedvencének tartani. Közös jellemző azonban, hogy mindegyik stuff megkívánja az előző részek ismeretét, vagy legalábbis csak ilyen esetben teljesedik ki az általuk képviselt hangulat. A Wild Arms 3-nál ez kisebb gondot okozott, mert a második rész teljes egészében kimaradt az életemből. Az elsővel viszont rengeteget játszottam, olyan 4 évvel ezelőtt. Szerettem is nagyon, kellemes története és kiváló zenéi miatt, melyek együttesen egy jellegzetes hangulatot adtak.

SZTORI

A történet igen egyedire sikerült, és a menete is hasonló, mint az első részben. Érdekes világ a Wild Arms-szé. Nem tudom pontosan megmondani, hogy itt a részek folytatásai egymásnak, vagy mindegyik egy külön történet. Vannak ugyanis olyan jelek, melyek mind a két állítást alá tudnák támasztani. Valószínű, hogy inkább külön történetekről van szó, melyek gyengén kötődnek a régebbi részekhez. A közös jellemző, hogy egy Filgaia nevű világban játszódik a sztori. Ez egy igen jellegzetes és western beütésű hely, mely sok-sok gonoszság színhelye volt már. Egy vonaton indul a történet, ahol egy fiatal lány utazik valahová. A vonat hirtelen megáll, a lány pedig azonnal elszalad, hogy megvizsgáljon egy fontos dolgot az egyik kocsiban. A lánccal lezárt vagonban ugyanis valami nagyon izgalmas dolgot szállítottak, persze hogy mi az, azt még nem tudjuk. Azt viszont Virginia (így hívják a lányt) is látja, hogy a láncot leszakították, így azonnal meg akarja vizsgálni a kocsit – igaz a kalauz kicsit akadékoskodik. A vagonban egy ládát talál, melyből különös fény tör elő. Ebben a pillanatban zaj támad és három irányból, három férfi ront a kocsiba. Mindhárom szó nélkül fegyvert ránt...ekkor megáll a kép és választhatsz. Biztos emlékszel még az első részre. Ott dolgozták ki azt a megoldást, hogy a három főszereplő külön kezdte el a történetét, ám miután végigjátszottad mindegyikkel a maguk kis kalandját, egy ponton egyesültek és közösen folytatták a felfedezést. A Suikoden 3-ban is hasonló megoldást alkalmaztak, igaz ott sokkal jobban megkeverték a szálakat, itt valamivel egyszerűbb a történetvezetés. Nos, itt is visszatértek a már az első részben bevezetett megoldáshoz, csak most négy főhőssel. Választanod kell egyet, ekkor a történet rögtön visszaugrik pár napot vagy hetet az időben. Tulajdonképpen mindegyikkel azt kell kiderítenünk, hogy hogyan is jutott el a vonatra. Miután ez megtörtént jöhet a követező szereplő, egészen a csapat végleges egyesüléséig. Innentől kezdve majd közösen folytatják a kalandot. A történet további folytatása, nagyon izgalmas és őrzi a csak a WA-ra jellemző jegyeket. Most is előkerülnek a Guardianok és bizony egy nagyon izgalmas és hangulatos sztorit ismerhetsz meg.

STÍLUS

Sokan elfeledkeznek a „stílus" szó eredeti jelentéséről. Sok játék inkább utánoz másokat, mint hogy önálló stílusa legyen. Pont ez az, ami a WA-t kiemeli az átlagból, tehát hogy teljesen egyedi, semmihez nem hasonlítható és leutánozhatatlan stílusa van. Most ne a játék stílusára gondolj (az ugye RPG), sokkal inkább a képi világra és, hogy egy adott játékosztályon belül van-e önálló hangulata vagy látványvilága az anyagnak. Hányszor előfordul, hogy meglátsz egy anyagot, és egyből sorolni kezded mihez hasonlít leginkább. A WA3-at viszont nem lehet hasonlítani egyik RPG-hez sem igazán, mert tényleg nagyon egyedi. Ez több dologból áll össze. Az első résznél is érezhető volt némi westernes beütés, amit a második résznél tovább fejlesztettek, ám most a harmadik résznél érték el a csúcsot. Nagyon jól érződik, hogy western-szerű világban vagyunk, ám ez mégis ötvözve van a fantasy-vel, így együtt valami fergeteges és tényleg semmihez sem fogható elegyet ad. Egy olyan elegyet, mely még akkor is ösztönöz a további játékra, ha korábban mondjuk jól felidegesített. Hozzájárul ehhez a stílushoz, hogy a játékban anime rajzfilmeket is nézhetsz. Mindegyik nagyon szép. Érdekesség, hogy nem a játék előtt introként, hanem állásbetöltés, illetve mentés után ha felfüggeszted a játékot (azaz a „Continue?" kérdésre nemmel felelsz) nézheted meg ezeket a filmeket. Szokatlan dolog...

GRAFIKA

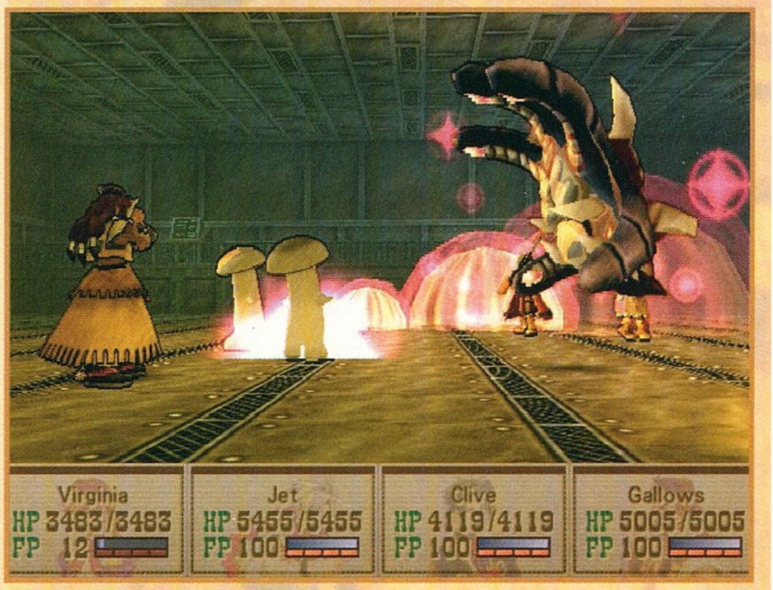
A fentebb említett stílus kialakítása azonban nemcsak a western és a fantasy remek ötvözése miatt egyedi. A WA grafikája kiemelkedik ugyanis a nagy átlagból, látványban tényleg fantasztikus. A szereplők kidolgozásához a cel-shaded technikát alkalmaztak, így minden megelevenedő karakter (szereplők, szörnyek) olyanok, mintha egy rajzfilmből léptek volna ki. De nem CSAK a cel-shading miatt jó a szereplők kidolgozottsága, hanem azért, mert a cel-shadinget használó játékok között is kiemelkedően szép a WA3! Ráadásul a westernes hangulatot is sokkal jobban életre tudták kelteni a segítségével. Ezt mindenkinek látnia kell, mert tényleg kiváló!

JÁTSZHATÓSÁG

Úgy tűnt nekem, hogy a játékmeneten elég sokat változtattak. Kicsit a Grandia irányába vitték el a játékot. Ez azt jelenti, hogy a történet mellett nagy szerepet kapott a labirintusok és kisebb-nagyobb logikai feladatok megoldása. Én személy szerint nem mindig kedvelem ezt, mert néha szeretik túl bonyolítani a továbbjutást. Bizony egy-két helyen valóban megtréfálhat egy-egy helyszín, mert sokat kell gondolkodni a továbblépést illetően. Ezért aztán csak annak ajánlom igazán a WA3-mat, aki bírja, hogy minden egyes szobában egy kisebb logikai rejtvényt kell megoldania. Mint mondjuk az Alundra első részében... Ne feledd, hogy tudsz tárgyakat (Tools) használni (például bumeráng), melyekkel elérhetetlen kapcsolókat is meg tudsz nyomni. Ha már

WESTERN+FANTASY+RPG = WILD ARMS 3







van Tools-od, akkor a Négyzettel használod. Gyakran a jó térlátáson múlik a siker egy-egy szobában. Szerencsére azért a készítők figyeltek arra is, hogy csak elsőre tűnik egy-egy hely megoldhatatlannak... Érdemes egyébként fokozatosan, nehézség szerint kiválasztani a szereplőket, azaz Virginiával kezdjetek, hisz



ő a legkönnyebb, és csak utána térjetek át a többiekre. A nehézség ugyanis nem csak a harcokra, de a ránk váró logikai feladatokra is vonatkozik, és jobb fokozatosan belerázódni a buliba, mint hirtelen a mélyvízbe ugrani.

Ha már szóba került a nehézség, nem árt szót ejteni a harci rendszerről sem. Tulajdonképpen persze nem szorul különösebb magyarázatra, mert teljesen szokványos, körönkénti rendszerről van szó. A szimpla támadásokon kívül használhatsz varázslatokat és egyéb speciális támadásokat is. Felhívnám a figyelmet a Force-ra. Ez folyamatosan töltődő erő, a játékban kék csík jelzi. Feltöltött állapotban nagyszerű támadásokat lehet vele csinálni. Magától töltődik, minden kiadott parancs után, ám a harcok végén mindig lenullázódik.

Egy jó RPG-hez méltóan sokféleképpen fejlesztheted embereidet. Újdonság, hogy ha akarod, a harcokat elkerülheted. A csaták előtt ugyanis egy „!" jelenik meg embered feje felett, ilyenkor ha gyorsan Kört nyomsz, akkor elháríthatod annak a veszélyét, hogy megtámadnak. Persze ezt se lehet a végtelenségig használni, csak megadott számban. A harcok egy kicsit lassú tempóban zajlanak, ezért aztán jellegzetesek és szokni kell őket. Különben tök jók szerintem.

Az egész játszhatóságról elmondható, hogy igazán egyedi. Hozzá kell szokni – de akit idegesít a rengeteg apró kis feladat, az jobb, ha nem áll neki. Egy „jót" azért megér.

SZAVATOSSÁG

Na, ebben a tekintetben viszont „kiváló" a anyag. Ha ugyanis rákattansz WA3-ra, akkor pár hónapig biztos nem fogod letenni! Már csak azért sem, mert szinte végtelenül hosszúnak tűnik! A rengeteg feladatra és sok-sok fejezetre van osztva a játék, melyek mindegyike hihetetlenül hosszú, meg kalandos is. Egy biztos: rég találkoztam már ilyen hosszú és komplikált játékkal.





ZENE/HANG

A Wild Arms sorozat hangulata mindig is nagyban függött a zenéktől. Emlékszem mennyire élveztem az első rész fülbemászó dallamait! Érdekes volt hallani a harmadik részt, ugyanis a zene stílusa semmit nem változott az első óta. Azaz istenkirály! Komolyan, néha csak azért ültem le játszani a programmal, hogy egy kicsit hallgathassam a zenéit. Kicsit westernes ez is, de tényleg nagyon csúcs. Sokszor azon kaptam magam, hogy önkéntelenül is ezt fütyörésztem otthon. A hangok már nem ennyire rózsásak, és sajnos szinkron nincs. Nem olyan súlyos gond, de azért kár érte. Végül is összességében megkapja a „jót".

HANGULAT

Szintén a maximumon van, persze csak annak, aki



igazán megszereti az egész történetet. A zenék, a jellegzetes grafika és westernes stílus, vegyítve a fantasy sztorival, valami hihetetlenül egyedi hangulatot hozott létre. A korábbi WA részekhez lehet csak hasonlítani, de azoktól is eltérő egy kicsit. Ritka az olyan játék, mely ennyire hangulatosra sikerül!

ÖSSZESSÉGÉBEN

A WA3 tényleg egy egyedi és hangulatos alkotás, ám gyakran az idegeimre ment és személy szerint nekem nem tetszett meg annyira, mint mondjuk aSuikoden 3. Nagyon szupi a játék és tényleg stílusos és izgalmas, sőt a hangulat is 100%, de azt nem tudtam megszokni, hogy majd minden szobában meg kell oldani egy-egy feladatot, illetve, hogy egy apró figyelmetlenség miatt órákat kell tétlenül mászkálnom. Gyakran előfordul az is, hogy rébuszokban beszél a játék és abból kell kihámozni, hogy hogyan kell továbbjutni. Ezt megint csak túlzásba vitték, volt, hogy egy órát járkáltam mire rájöttem, hova is kell menni. Ezt nem vettem hibának, de számítsa bele mindenki, aki meg akarja szerezni, mert tényleg nagyon oda kell figyelni még a legapróbb dolgokra is mindenhol. Ez persze csak azért van, mert csak az igazi RPG megszállottaknak készült a WA3, azoknak a vérprofiknak, akik mindent túl könnyűnek és egyszerűnek találnak. Tehát csak akkor szerezd meg, ha ismerted az előző részeket, vagy ha egy igazi nagy kihívásra vágysz! Viszont ha még nem játszottál RPG-vel, ne ez legyen az első játékod! A WA3-mat csak akkor válaszd, ha nagyon szeretted a korábbi részeket, vagy ha úgy érzed, meg tudsz birkózni egy hatalmas kihívást jelentő, sok-sok gondolkozásra késztető játékkal. Ha viszont az ilyet kedveled, akkor nem fogsz benne csalódni!



Veres Miki
veresmiki@576.hu

WILD ARMS 3

UBI SOFT

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

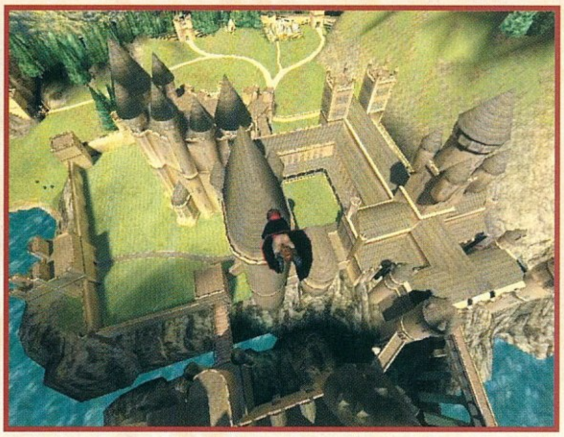
1 Játékos
memóriakártya 8mb (34KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ marha jól néz ki, hangulatos és stílusos
× a sok logikai feladat miatt kevesek tetszését fogja elnyerni

8.5 pont

Kétféle ember létezik a világon. Az egyik, aki olvasta, vagy látta Harry Potter kalandjait, a másik pedig nem. Persze emellett nagyon sokan hallottak a kerek szemüveges varázslótanoncról, és nagyon sokan véleményt is nyilvánítanak róla, attól függetlenül, hogy akár egyetlen betűt is elolvastak volna belőle. A legszélsőségesebb és legmeglepőbb ilyen nézet számomra az volt, miszerint egyes vallási fanatikusok szerint a történet démonizálja az adott gyermeket, varázslásra serkenti, ezáltal lelkét a sátánnak adja a pokol tüzére. Szerencsére a tények erősebbek, és ez volt hosszú idők óta az a könyv, ami a mai audiovizuális médiák agymosó világától visszatérítette a fiatalokat (és idősebbeket is szép számmal) a nyomtatott irodalom elfeledett betűihez. Aztán a könyvből film – sőt most már filmek – lett, s így Potter gyerek materializálódásának végső állomásaként eljöhettek a róla szóló videojátékok is. (Vagy előbb az akciófigura stádium van talán?) A most tesztelt játékot tudomásom szerint csak Xbox-ra és Nintendo GC-re tervezték, de szerencsére megjött a fejlesztők józan esze és hozzáláttak a PS2 verzióhoz is (amiből minimum dupla annyi eladás várható, mint a másik két platformosból összeadva). Sajnos ez nyomot hagyott a játékon, és bár mint olvashatjátok egy nagyon jó gamét kaptunk, de az optimalizálás már nem tökéletes, talán az időhiány miatt. Nézzük hát, mit is várhatunk az e havi második (az én részemről legalábbis) film-videojáték adaptációtól.





Az alaptörténet a rajongóknak nem ismeretlen. Harry és barátai a repülő autón érkeznek vissza Hogwarts-ba, bár a landolás kissé keményre sikerül. Nagyobb baj nem történik, s egy rövid leszidást végighallgatva már irányíthatjuk is Harry-t a nagy kalandok sűrűjében. Ez az irányítás elég egyszerű, nincs szükségünk bonyolult kombinációkra vagy effélére. Az X amolyan akció gomb, ha valamit tehetünk valahol vagy valamivel, akkor kiíródik alá a cselekedet és kész. Ezzel tudunk beszélni valakihez, keresgélni szekrényekben és egyéb helyeken, kapcsolókat működtetni meg ilyesmi. A másik három gombunkra pedig különféle varázslatokat, vagy például életerő italt allokálhatunk (Select menü), természetesen kezdetben csak az egyes szintű Flipendo áll ezekből a rendelkezésünkre. Az adott varázslatot azonban több féleképpen (szinttől függően) használhatjuk ám! Sima lenyomáskor például a Flipendo csak megsuhintja a tárgyat vagy fellöki ellenfelünket, de lenyomva elkezd töltődni, és optimális esetben felengedve a gombot már képes széttörni dolgokat, vagy messze levő kapcsolókat is aktiválni! A jó időzítés a felengedésben pedig azért fontos, mert egyrészt ilyenkor a legnagyobb varázslatunk ereje, másrészt pedig ha eszközünk túltöltődik, akkor minket ér egy kis megrázó élmény. Nos, miután így kitanítottam nektek a varázspálca kezelését, már csak az L1 gombot említem meg, mint kamera beállító és távoli ellenséget becélzó eszközt (közben oldalazhatunk is). Ugrani nem kell, a megmászható tárgyakra Harry magától felmászik, s ha falhoz lapulva közlekedünk, akkor Potter Solid Snake módjára (az L2 R2 gombokat használva) kiles a sarkok fedezékéből. A játék természetesen feladat alapokon nyugszik, s ha kapunk egy-egy újat, akkor a Select gomb menüjében nézhetjük meg pontosan, miről is van szó. Ebben a menüben található még az aktuális hely térképe, a cuccaink leltára és a varázslatok leírása is.



Persze a játék főleg a gyerekeknek készült, és mint a 007 Nightfire, ez is inkább a film (és könyv) sikere által felkorbácsolt hullámokat igyekszik meglovagolni, nem pedig valami kínlódós és nehéz anyaggal leterhelni agyunk tekercselését. Sajnos az angol nyelvtudás néha jól jön, tehát szótár legyen kéznél annak, aki a Game Over-en kívül mást nem ért meg. **(Yes, no, dollár. Martin :)** A feladatok általában egyszerűek és szórakoztatóak, így a pajtában és a kertben randalírozó gnómok elleni harc nekem is tetszett. Pláne, hogy a kertben elkábított lényeket Potternek ki is kellett hajítani a kerítésen túlra, és ha megdöntöttem a gnómdobás távolsági rekordját, telibe találtam a madárijesztőt vagy a szénakazlon elhelyezett céltáblát, még jutalmat is szereztem a főhős varázslókártya gyűjteményébe (ami tíz kártyánként életerő csík növekedést is eredményez). Természetesen nem csak akcióznunk kell, hanem adventure dolgokat is véghezvinni, pl. megszerezni a Lumos varázslat könyvét a Kéz mellől, lopakodással, vagy megvenni a Diagon utcai boltokban az életerő italt, könyvet, esetleg visszaszerezni Ginny dolgait. Kedvenc hóbaglyunkat is viszontláthatjuk ám, aki a játék elején egy kis kajáért segít leereszteni a padláson a létrát a továbbjutás érdekében. Lehet repkedni Nimbus 2000-es turbóseprűnkön is, szóval majdnem mindent megtalálhatunk, amit a kedves írónő unatkozó agya elképzelt nekünk.

Szerencsére eme fantáziavilághoz meglehetősen jó látvány tartozik, így nem csak elménknek, hanem szemeinknek is kellemes élményben lesz része, ha leülünk a TV elé. A táj ragyogó színe és részletes kidolgozottsága minimum egyenrangú a Nightfire grafikájával, persze teljesen más stílust képviselve. Itt inkább a rajzfilmszerűség dominál, de nagyszerűen felismerhetőek a főbb szereplők és helyszínek. Potterünk lebegő köpenyében látható, kezében pedig a dinamikus fényeffektekkel varázslatokat létrehozó pálca szórja csillagszórószerűen a mágiát. A környezet nagyon szépen van beárnyékolva, ami igen sokkal járul hozzá az értékelő „jó" osztályozásához, s ez igaz a külső és belső helyszínekre egyaránt. Nagyon sok az olyan háttérelem, amivel csinálhatunk is valamit, leggyakoribb példák erre az izgő-mozgó dobozok, hordócskák és egyebek, amiket megsuhintva egy kis Bertie Bott féle babhoz juthatunk, vagy széttörve növelhetjük pénzérméink számát. Sajnos az animáció nem igazán nyerte el tetszésemet, lehetett volna valamivel puhább és finomabb. A grafikai motor ráadásul hajlamos akadozni és elég sokat töltöget is a lemezről, még akkor is, ha egy boltocskába térünk be az utcáról. Kapunk viszont rendes árnyékokat mindenkihez, bár ez nem tudom, hogy kinek mennyire fontos, és még tükröződéssel, csillogó padlóval is találkozhatunk (ami nekem a mániám valamiért, mint azt Martin 1x megjegyezte). Végül is a játék akkor is megállná a helyét, ha nem Fazekas Harry hatalmas sikerére épülne, de mint ilyen, duplán ajánlható a népszerű hős elkötelezett rajongóinak. Jó kezelhetőség, szép grafika, poénos dolgok (pl. közeledtünkre visítva röhögő koponya egy díszpárnán, megvadult mosógép) és a film hangulatának hű adaptációja jellemzik a programot (bár én még csak az előzeteseket láttam, de ez alapján hihetünk a reklámnak kivételesen). De ha mégsem, akkor változzak csokibékává most azonnal...

Dzson Breq



CSIRIBÍ, CSIRIBÁ, CSIRIBOY!

HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

EA GAMES

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (173KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és kezelhető játék
✕ hajlammos berángatni és sokat töltögetni

8 pont



Középfölde a pusztulás peremén áll.
Közös a küzdelem. Vagy közös a bukás.
PlayStation 2
THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS
uk.ea.com
lordoftherings.ea.com
Indulj csatába mint Aragorn, Legolas vagy Gimli – mindhárom karakter egyedi harci stílussal és fejlődési úttal rendelkezik.
Pusztítsd el Sauron gonosz teremtményeit, a trollokat és Uruk-Hai-okat, Mória bányáitól a Helm-szurdokig.
Kalandjaid során exkluzív színészi interjúkkal, a Két Torony filmrészleteivel és a Gyűrű Szövetségének eredeti filmzenéjével is találkozhatsz.
THE LORD OF THE RINGS
THE TWO TOWERS
Megjelenés: 2002. november eleje
Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910 | Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
EA GAMES
A FILMTRILÓGIA HIVATALOS JÁTÉKA
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NEW LINE CINEMA
Challenge Everything
©2002 New Line Productions, Inc. The Lord of The Rings and the characters, names, and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of

MEGINT NEM VÁLOTTÁK MEG A VILÁGOT...





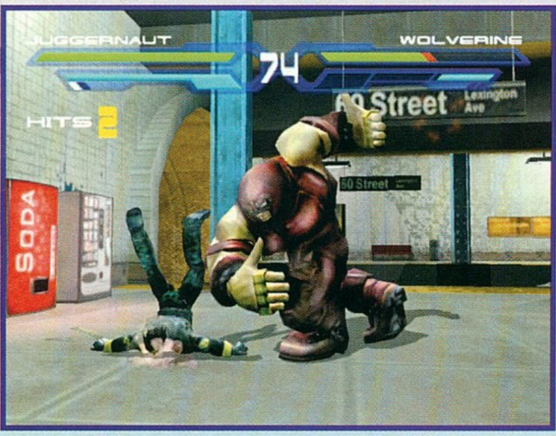
A különleges képességekkel rendelkező, valamint a társadalom által kitaszított mutánscsoport életét és kalandjait bemutató képregény az egyik legismertebb a „szuperhős" füzetek között. Komplexitása, komor hangulata és életszagúsága miatt még a felnőttek is kedvelik a sorozatot, szerte a világon. Nekem is a kedvenceim között voltak, amíg olvastam képregényeket. Természetesen jó pár játék készült már a sorozat alapján, még a 16 BIT-es időkben jelentek meg az első komolyabb feldolgozások. Persze azóta sem sikerült igazán maradandót alkotni. Ahogy fejlődött a technika és elfelejtődött a klasszikus kétdimenziós stílus, úgy romlott a szuperhősök életét feldolgozó játékok minősége is. PS-re két része is megjelent a verekedős szériának, aminek a teszt alanya lett a soron következő folytatása – „azok" annak idején valahogy nem igazán tudtak lekötni.

Most eljött az idő, hogy az X-ek visszatérjenek az újgenerációs konzolokon és ismét megküzdjenek ellenfeleikkel, hogy nevük soha ne törlődjön ki az emberek emlékezetéből. Legalábbis ez lehetett az Activision és a Paradox célja, gondolata. Hiszen, ha sikerül egy igazán jó bunyós programot kreálni, ami vetekszik a különböző platformok exkluzív sztárjaival (PS2: Tekken, X: DOA3), akkor bizony egy jó darabig tényleg nem fogja senki sem elfelejteni a mutánsok nevét. Erre lehetett építeni... De ehhez tényleg egy várakozáson felüli termék kell, amiben minden a helyén van. A fejlesztők pedig nekiálltak dolgozni... Hogy az eredmény milyen lett? Öregbítve lett-e az X-ek neve? Megdőlt-e a korábbi királyok trónja? Hmm...a reklám után megtudjátok...



REKLÁM...

Most pedig reklámozzuk egy kicsit az újgenerációs epizódot... A lemezt behelyezve láthatunk egy közepes minőségű kis filmecskét, amit igazából ki is hagyhatunk, mert semmi rendkívüli nincs benne. Inkább tanulmányozzuk egy kicsit a főmenüt. Nos...abban sincs semmi rendkívüli. Történetes módot találhatsz, amiben egyedül küzdhetsz a gép ellen egy kiválasztott karakterrel, aztán van Arcade, amiben csak úgy verekedhetsz, valamint van Versus, amiben a haverodat verheted tönkre. Ezeken kívül láthatsz egy túlélő módot, amiben sorban le kell csapni mindenkit egy életerővel, valamint gyakorolhatsz a Practice pont alatt. Az opciókban semmi érdekes, beállíthatod a gombokat, a nehézséget, menthetsz és még pár apróság, de semmi érdemleges. Egyszóval...nem fogsz hanyatt vágódni a lehetőségektől. A Credits azért jó, mert annak legalább a zenéje kellemes lett. Kicsit Mátrix fílingje van az elején. Bármelyik módnak is állnál neki, lehetőséged van választani magadnak egy szimpatikus karaktert, akivel aztán bunyózhatsz a végtelenségig. Vannak használhatóbb és kevésbé használhatóbb emberek, persze ez függhet a játékostól is, vagyis attól, hogy kinek a küzdőstílusa jön be neki. A képregényből már jól ismert szereplők legfontosabb személyiségei megtalálhatók a játékban, szerintem mindenki megleli a saját kedvencét. A lányoknak ugyanolyan szép domborulataik vannak, mint a füzetekben, de azért élőben jobban tetszenének a pixelhalmok, amik a testüket díszítik :) A normál ütéseken, rúgásokon, védekezésen és átdobáson kívül kombózhatunk is, valamint lépegethetünk a térben ide-oda, bár ez utóbbit nem szoktam annyit használni. A kombinációk között vannak gyengébbek és erősebbek, természetesen a keményebbekhez már kell egy kevéske varázserő is, ami az életerő csíkunk alatt látható a képernyőn. A DOA sorozatból vett jó szokás szerint lehet támadást indítani egy kivédett csapásból, ezen kívül a pályák bizonyos részeit meghosszabbíthatjuk, áttörhetjük, ha jó helyre ütjük (vagy rúgjuk) az ellenfelünket. Változtathatjuk a szereplőkön a ruhákat, valamint a program végigjátszásával kaphatunk ezek közül újakat is, és korábban nem használható mutánsokat is. A helyszínek elég változatosak, találkozhatunk hegyekkel, utcákkal, háztetővel, kerttel, lakással, vagy a gyakorlóteremmel is, és többnyire vannak szétverhető tereptárgyak is a küzdelmek helyszínein. Reklámnak talán ennyi elég is lenne...most már inkább jöjjenek a tények, és rántsuk le a leplet. Avagy...értékeljünk...





ÚJ DIMENZIÓ... JÓ AZ NEKÜNK???

Hát...tény, hogy egy új dimenziót kaptunk az X-ek életében, de ez nem biztos, hogy pozitívan értendő. Én azt hiszem, sőt nem hiszem, hanem biztos vagyok benne, hogy ennél sokkal többet ki lehetett volna hozni az alapokból. Már eleve a grafika olyan, hogy erősen elgondolkoztam rajta, Elmegy vagy Közepes kategóriát kapjon-e? Nem sokon múlott, de az utóbbi nyert. Kidolgozatlanok a szereplők és a környezet sem valami nagy szám. Próbáltak ugyan a fejlesztők valami életet vinni a helyszínek egyhangúságába, de ez többnyire nem nagyon sikerült. A háttérben folyamatosan elhaladó helikopter, metró, vagy a teremben mozgó skorpiók (vagy mi a csudák...?) látványa nem érdekes, hanem inkább csak gépies, unalmas és sokszor már nevetséges. Sokszor a pályák áttörése sem az igazi, bár azért van egy-két kivétel, mint például az, amikor a háztetőről ütjük a neonreklámnak az ellenfelünket, és utána látjuk, amint lezuhan egy autóra. Na...az egészen jól néz ki és hangulatos is. De ez a ritkábbik eset. A játszhatósággal szintén nincs rendben minden, nekem lassúnak tűnt az egész, valamint valahogy kidolgozatlannak, elkapkodottnak és ismétlődőnek találtam a harcrendszert is. A szavatosság viszonylag tűrhető a sok karakter miatt, de azért nem tökéletes. A zenék jók, csak túl sokat ismételnek egy számot, és ez zavaró egy idő után. Ezen említett problémák miatt pedig a hangulat sem lett jobb Közepesnél. Hát ez van. A fejlesztők próbálkoztak ugyan, de nem eléggé. A várva várt nagy áttörés elmaradt, helyette pedig kaptunk egy félkésznek tűnő verekedős programot, amit talán csak az X-MEN név fog eladni. Most komolyan...árulja már el nekem valaki, hogy miért kell ezt csinálni. Szerencsére már megnyugodtam és most látok pár pozitívumot is, de először nagyon felhúztam magam a minőségen. Ennyire lennének képesek a kiadók? Meg a fejlesztőcsapatok? Én nem hinném. A DOA3 trónja nemhogy nem dőlt meg, de még csak meg sem remegett. Az egy annyira király játék, hogy az X a nyomába sem ér. Csigalassú hozzá képest és unalmas. Ujra kérdem tehát: miért volt szükség erre? Legalábbis ebben a formában...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



X-MEN: NEXT DIMENSION

ACTIVISION/PARADOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

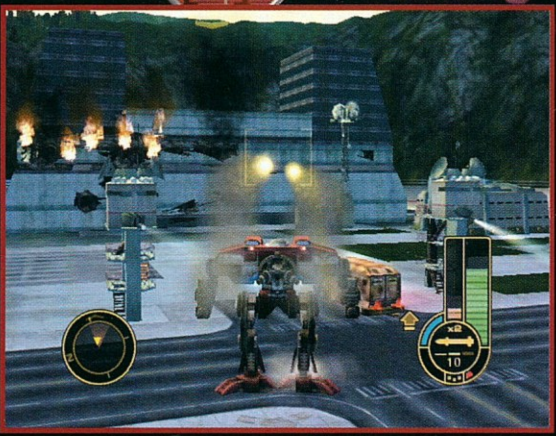
1-2 Játékos
1 mentés 10 blokk

✔ a jól ismert mutánsok verekedős játéka
✕ lassú, nem túl szép, néha semmitmondó

6 pont

MECHASSAULT

Képzeljünk el egy átlagos késő délutánt. Legyen mondjuk csütörtök. Épp hazaértünk a munkából, fáradtan zuhanunk a fotelbe. Odabent nem ment minden jól, a főnök bal lábbal kelt fel, és jobb lábbal rugdosta a hátsónkat (persze nem szó szerint, vagy ha mégis, akkor tessék feljelenteni!) egész nap. A megértő, mindig mosolygós, bögyös titkárnő betegszabin volt, nem volt kihez fordulni lelki támaszért. Idehaza az asszony sem épp a legkedvesebb, valami elmaradt mosogatást kezd emlegetni. A haverok hívnak, hogy kimarad az esti sörözés, mert leadják valamelyik Star Wars epizódot a TV-ben, és nincs az az isten, hogy ezt kihagyják.

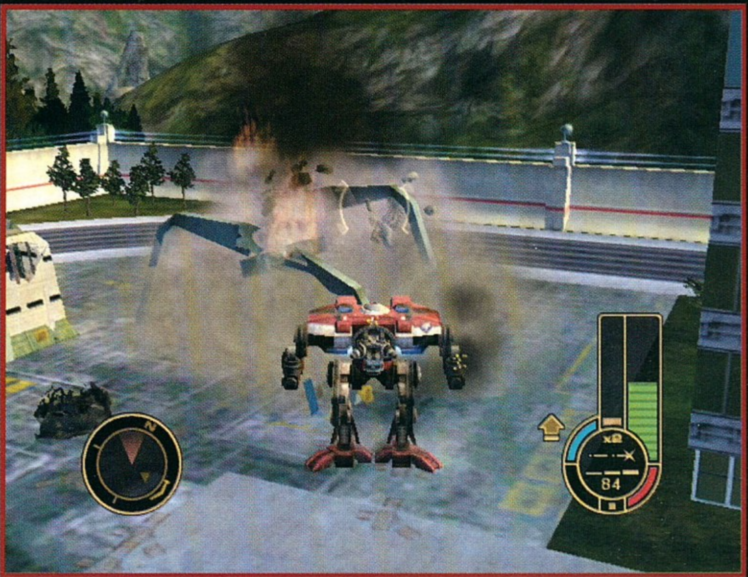


„A 30. SZÁZAD JÁRÓKERETE!"

Két dolgot tehetünk: szemünket lehunyva elszámolunk százig, és folytatjuk a napot ezen a reménytelen vakvágányon, vagy.....

...bekapcsoljuk kedvenc konzolunkat, betoljuk a Mech Assault korongot és DARABOKRA LŐJÜK AZ EGÉSZ BOLYGÓT!!!

Hát igen, ha felgyülemlett némi stressz, és meg kell nyitni azokat a bizonyos csapokat, akkor erre a legjobb eszköz egy kis féktelen rombolás. Erre remek lehetőségünk nyílik egy két lábon járó, fegyverekkel teleaggatott, mindent elpusztító „munkagép" vezérlőpultja mögött. A Mechwarrior világába csöppenve egyetlen célunk lesz a játék során: MINDENT LEROMBOLNI! Gondolom kitaláltátok: egy külső nézetes, 3D-s akciójátékról beszélek...







GRAFIKA

A látvány egyszerűen gyönyörű. A robotok kidolgozottsága tökéletes, a mozgásuk profi, látványos. Valósággal érezni lehet a súlyukat, ezt remekül megoldották az animátorok. Ami a terepet illeti, az inkább átlagos, mint szép, bár egy-egy városba betévedve kellemes meglepetés érhet, ugyanis az égő toronyházak látványa megdöbbentően valóságos. :)

A tűz, por és füst megjelenítése viszont kétségkívül az egyik legszebb a mai mezőnyben. A földbecsapódó golyók által felvert portól a robbanásoktól összeomló épületekig minden már majdnem a valóság határát súrolja látványban.

Maga a tűz teljesen valós hatást kelt, egy-egy robbanás akár hollywoodi filmekben is megállná a helyét.

A repülőterek, bázisok környékén az eget pásztázó reflektorok fénye is kivételesen jó lett, valósággal elvakítja az embert – ha eléáll –, de akkor is zavaró, ha csak a közelben állunk. Ezeket kilőve már csak az égbolt világítja be a tájat, így lényegesen többet látunk a közvetlen környezetünkből.

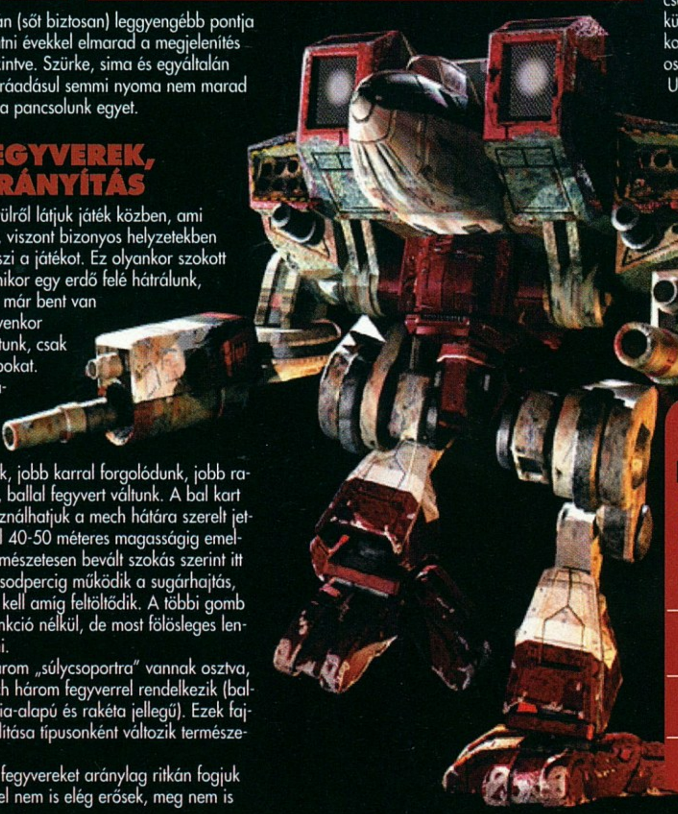
Ha rohanó mech-ünkkel véletlenül nekiütődünk egy épületnek, a hatás nem marad el. Betontörmelék hullik a földre, a falak beszakadnak, gyakran tűz üt ki a falakon belül. Ilyen módon akár nekifutásból is lerombolhatjuk az épületeket, már ha van valakinek erre ideje és kedve... Szintén tetszett, hogy az erdőben becsapódó rakéták csinos kis erdőtüzeket okoznak, illetve gyakorlatilag minden nálunk kisebb tereptárgyat el tudunk taposni, vagy ki tudunk dönteni. Beleértve az ellenséges gyalogságot és járműveket is. :)

Mint már említettem, az összeomló struktúrák látványa nagyon komoly lett. Megfigyelhető, hogy általában a valószínűleg leggyengébb pontokon jelennek meg a megroppanást jelző porfelhők, majd az egész szerkezet menthetetlenül összedől füstöt, lángokat és port okádva. Persze akár hidakat is lerombolhatunk, ilyenkor a tűz elmarad, de a látvány ugyanolyan tökéletes. Szinte illesztésenként pattan szét a szerkezet, hogy aztán egy-két nagyobb darabban a mélybe hulljon.

A grafika talán (sőt biztosan) leggyengébb pontja a víz. Mondhatni évekkel elmarad a megjelenítés színvonalát tekintve. Szürke, sima és egyáltalán nem vízszerű, ráadásul semmi nyoma nem marad a gépünkön, ha pancsolunk egyet.

FEGYVEREK, IRÁNYÍTÁS

A mech-et kívülről látjuk játék közben, ami elég látványos, viszont bizonyos helyzetekben lehetetlenné teszi a játékot. Ez olyankor szokott előfordulni, amikor egy erdő felé hátrálunk, és a „kamera" már bent van az erdőben. Ilyenkor semmit nem látunk, csak szép zöld lombokat.



Amúgy az irányítás teljesen szokványos, bal karral mozgunk, jobb karral forgolódunk, jobb ravasszal lövünk, ballal fegyvert váltunk. A bal kart benyomva használhatjuk a mech hátára szerelt jetpack-et, amivel 40-50 méteres magasságig emelkedhetünk. Természetesen bevált szokás szerint itt is csak pár másodpercig működik a sugárhajtás, utána várnunk kell amíg feltöltődik. A többi gomb sem maradt funkció nélkül, de most fölösleges lenne mindet leírni.

A mech-ek három „súlycsoportra" vannak osztva, és minden mech három fegyverrel rendelkezik (ballisztikus, energia-alapú és rakéta jellegű). Ezek fajtája és összeállítása típusonként változik természetesen.

A ballisztikus fegyvereket aránylag ritkán fogjuk használni, mivel nem is elég erősek, meg nem is elég pontosak. Tulajdonképpen csak gyalogság, nem páncélozott járművek és kis épületek ellen hatásosak, komoly csatában felejtsük el. Vannak ugyan ebből is komolyabbak, de akkorra már a többi fegyverünk is sokkal erősebb, és az ellenségeink is keményebbek.

Az energia alapú fegyverek már képesek igen komoly pusztításra, sőt bizonyos fajtáik a legpusztítóbbak mind közül. Hátrányuk, hogy vagy idő kell a feltöltődéshez, vagy eleve lassúak, vagy nem hatásosak minden ellenséges egység ellen.

A rakéta jó ideig a standard pusztító fegyverünk lesz, végtelen számú áll rendelkezésünkre, de léteznek olyan bónuszok, amelyek segítségével kétszer annyit lőhetünk ki egyszerre, ezek természetesen csak bizonyos mennyiségig működnek.

A célzást a szokásos auto-aim segíti, a célkereszt (vagy éppen kör, esetleg négyzet) közelébe került ellenséges egységeket a célzó berendezés automatikusan befogja, és az ilyenkor kilőtt rakéták, vagy energia lövedékek árkon-bokron át megpróbálnak célba jutni. Ezt szó szerint kell érteni, mert ha közben egy épület vagy szikla mögé húzódtunk, a későn kilőtt lövedék elakad félúton, és megint kész az erdőtűz. :)

ÉLMÉNYEK

A feszültség levezetésére tényleg kiváló a Mech Assault. Abszolút nem félelmetes, a történet és a játékmenet inkább könnyed, de az egyre keményebb küldetések 100%-os figyelmet igényelnek és többnyire meg is kapják. Egyszerre bőven elég egy óra belőle, és garantáltan el lesz felejtve az összes addigi probléma, idegek a helyükre kerülnek. :)

A játék sikereért egyértelműen a látvány és az akciódús pörgés a felelős, a készítők szándékosan mellőztek minden drámát, bonyodalmat, itt egyszerűen csak nyomulni és pusztítani kell, de azt korlátok nélkül (na jó, a civileket illik életben hagyni...). Öreg konzolguruk szerint a game egy „ősrégi" Megadrieos és SNES-es sikerjáték-szériára, a Jungle-Desert-Urban-Soviet Strike kvartettre hajaz erőteljesen; mivel ezek akkoriban megdönthetetlenül vezették a toplistákat, a rokonság természetesen komoly előny!

Ajánlom mindenkinek, aki esetleg magára ismert a bevezetőt olvasva, vagy egyszerűen csak szívesen megolvasztana pár gigantikus robotot két épület porrá zúzása között!

FREAK

MECHASSAULT

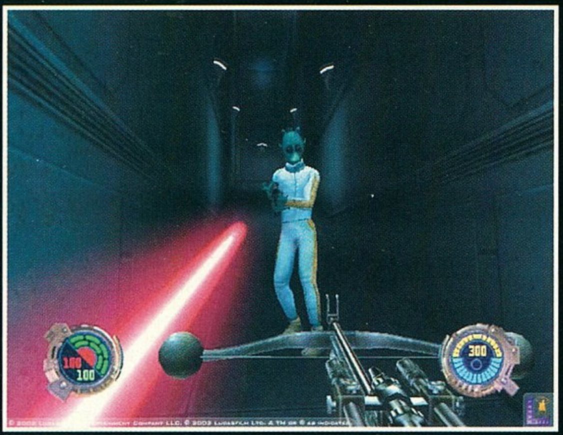
MICROSOFT

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-8 Játékos
1 mentés 3 blokk

✔ látványos
✕ trtalma az nem sok van neki...

9 pont



Réges-régen egy naaaagyon távoli galaxisban… Ha van még valaki, akinek majd 30 év alatt nem sikerült megunni az ezzel kezdődő szórakoztatóipari termékeket (márpedig legalább egy milliárd ilyen ember van… :) **(…az Episode I után? Bahh. Martin :)** és esetleg rendelkezik egy Xbox konzollal (na ilyen már jóval kevesebb van…), annak jó hír, hogy megjött a JK2 Xbox-ra! Előttünk a lehetőség, hogy ellátogassunk abba a nagyon távoli galaxisba, és fehér műanyag ruhába öltözött, klónozott statisztákat lőjünk halomra.

A stílus a változatosság kedvéért FPS. Természetesen Sci-fi FPS, a legklasszikusabb fajta. Semmi szerepjátszás, semmi komoly fejtörés, csak megyünk és lövünk, nem mintha ez probléma lenne, hisz ez a stílus erről szól.



STAR WARS

Az eredeti történethez ennek már semmi köze ugyan, de elég egy pillantást vetni a játékra, hogy tudjuk: igen, itt a birodalom és a lázadók (ükunokáinak vagy épp nagyszüleinek) ádáz harcáról van szó. A játék első felében nem is igazán csap meg a Star Wars szele, de aki nem adja fel, arra kellemes órák várnak a továbbiakban. „Valós" helyszínekkel és szereplőkkel is találkozhatunk a játék során.

Nagyon kellemes adalék, az EXTRAS menüpont alatt található „character viewer". Itt megnézhetjük a játékban szereplő karaktereket tetszőleges szögből, illetve elolvashatjuk rövid életrajzukat. Aki komolyan gondolja a végigjátszást, és igazi SW fan, az ne hagyja ki ezt a részt!

JÁTÉKMENET

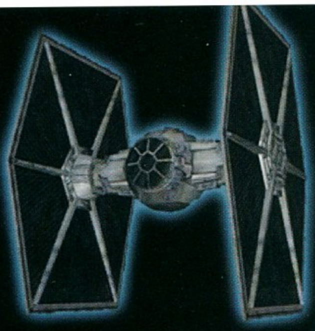
Főhősünk Kyle Katarn, a jedi lovag. A játék kezdetén a szokásos köröket futjuk le, megismerhetjük az alapfegyvereket, gyakorolhatjuk a tűzharcokat és nyomkodhatjuk a különböző gombokat, amik ajtókat nyitnak ki vagy közvetlenül előttünk, vagy valahol egészen máshol. Nem kell azonban aggódni, valamilyen – még egy delfin számára is érthető – jelzés mindig sejteti, hogy mit művelünk. Ha pl. valahogy egy zöld lámpákkal díszített ajtót nem tudunk kinyitni, akkor egy zölden világító kapcsolópultot kell keresnünk, de ennél sokkal nehezebb feladványokkal ritkán fogunk találkozni. **(Ezér' nem írtál végigjátszást, mi, te dög? Martin :)**

Az egész játék során lesznek olyan pillanatok, amikor már csak egy óriási kérdőjel fog hiányozni főhősünk feje fölül. Az ok?? Annyi, hogy vagy eltévedtünk, vagy tudjuk, hol vagyunk, csak épp fogalmunk nincs hol kéne lennünk. Ez azért fordulhat elő, mert a készítők nem vitték túlzásba a felénk áramoltatott információ mennyiségét, így néha egyszerűen céltalan bolyongásba fullad az akció, ugyanis megoldandó probléma nincs, elérendő cél szintén nincs. Illetve van, csak mivel senki nem világított rá, mi nem tudunk róla. Nos, ilyenkor vegyünk egy nagy levegőt, és járjuk körbe a bejárható területet mozdítható tárgyak vagy használható kapcsolók után kutatva, rövidesen kiderül, miről felejtettek el minket tájékoztatni.

A játék igazi ereje, a „dzsedáj-filing" csak akkor jön el, amikor végre megkaparinthatjuk a FÉNYKARDOT!!! A fénykard és az ERŐ együttes használata minden egyéb fegyvert szükségtelenné tesz. A játék ezen a ponton átvált „third person" nézetbe, így még élvezetesebb, ugyanis az óriási fénykarddal ugrabugráló főhős látványa kétségkívül megdobja a játékélményt.

A fénykard kezelésének elsajátítása némi időt vesz igénybe, ugyanis nem elég csak előre csapkodni. A jobb ravasz és a két analóg kar együttes, összehangolt használatával már szinte művészi szintre lehet fejleszteni ezt a fajta harcot. Nem árt egyedül gyakorolni fél órát, mielőtt nekirontunk az ellenségnek, de ezt megtehetjük a remek multiplayer (jedi arena) részben is, botok ellen.

Ehhez jön még az ERŐ. Nos, ez sem egyszerű móka az elején, főleg mert nincs hat kezünk. De ebbe is bele lehet szokni és előbb vagy utóbb a koordinálatlan csapkodásból profi harc lesz, amit egyaránt élvezet művelni és nézni. És ilyenkor döbbenünk rá, mennyire nevetségesek is valójában a kezdeti tűzfegyvereink.



GRAFIKA

A motor nem más, mint a méltán híres Quake 3 engine. A PC-ről Xbox-ra való átültetés tökéletesen sikerült (bár feltételezem, nem volt valami nehéz szülés), a felbontást leszámítva lehetetlen megállapítani (csak a látvány alapján), hogy melyik verzióval van dolgunk.

A látványra senkinek nem lehet panasza, bár nem is az a kimondott élvonal. Egyszerűen csak szép, hibák nélkül. A textúrázást mondjuk nem vitték túlzásba, de ez a designhoz is hozzátartozik, elvégre a filmben is majdnem minden belső tér homogén szürke vagy fehér volt.

Az karakter animációk a jobbik fajtába tartoznak, csak apróbb hibák fogják vissza az összhatást. Az eltalált és halálosan megsebzett ellenségek többnyire látványos halált halnak, de sajnos néha igencsak meghazudtolják a fizika törvényeit. Persze egy ilyen távoli galaxisban, ki tudja…

A robbanások átlagosan szépek, de az igazán jópofa dolgokkal itt is a fénykard kapcsán találkozhatunk. Először is jól néz ki :), de a lényeg akkor válik láthatóvá, amikor óvatlanul közel megyünk valamihez és a „penge" hozzáér. Ilyenkor ugyanis izzó nyomot vág az adott felületbe, legyen az fal vagy kapcsolószekrény, esetleg „golyóálló" plexiüveg.



A játék során néha egész jól sikerült külső terek is helyet adnak kalandozásainknak. Igazából itt is inkább az összhatás pozitív, mint maguk a részletek. Egy-egy növény kidolgozottsága kimondottan gyenge, de távolabbról tekintve a tájra, egész életszerű. Már amennyire egy ilyen távoli galaxisban a mienkhez hasonló lehet az élet. :)

AI

Nos ez az a rész, amiben a játék igen gyenge tud lenni. De úgy látszik nem lustaságból lett a mesterséges intelligencia ennyire hülye, hanem maguk a készítők sem álltak a helyzet magaslatán szellemileg, amikor az idevágó részeket programozták. De nézzük csak meg közelebbről, mi is a probléma!

Mindenekelőtt maga az AI. Nos, az életszerű viselkedésnek még jelét sem képes produkálni (tudom, tudom, mindez egy nagyon távoli galaxisban játszódik, de akkor is…), leginkább egy dísznövény szellemi szintjén áll. A ránk támadó (?) ellenségek vagy nem csinálnak egyáltalán semmit, csak lőnek egyhelyben állva, vagy vadul felénk rohannak elősegítve ezzel a rájuk célzott lövések sikeres célba érését. Ez főleg akkor válik nevetségessé, amikor már fénykard van a kezünkben, ilyenkor ugyanis egy mozdulat, és az óvatlan támadó máris halott.





Amiért a készítők szellemi színvonalát is kritizálni merészeltem, az a pályák megtervezésének abszolút logikátlansága. A védelmi rendszerek tökéletesen használhatatlanok és általában egyetlen gombnyomással hatástalaníthatók. Arról nem is beszélve, hogy még csak nem is jó helyen vannak, ugyanis általában stratégiailag semleges pontokat védenek (persze vannak kivételek, senki ne értsen félre).

Az ellenségek elhelyezése szintén csak a kérdőjelek halmazát duzzasztotta bennem a játék során. Én személy szerint azt tartanám logikusnak, ha egy épületen belül pl. az ajtók előtt, az irányítótermekben, vagy a liftek előtt állnának az őrök. Nos ezeken a helyeken a legritkább esetben találkozunk velük. Ellenben csak úgy egy folyosó közepén, egy üres terem sarkában, vagy egy sötét szeméttárolóban jó kis harcokra számíthatunk. **(Sziesztáznak, na! Martin :)**

Ez és a pályák logikátlan tervezése jócskán le tudják húzni a játékélményt, de egy igazi SW rajongó fittyet hány a részletekre és nem adja fel a harcot!

AZ ERŐ

Mint minden jedi-központú Star Wars történetnek, ennek is központi témája, illetve látványossága az ERŐ használata. Kyle barátunk komoly pro-







„PIROS NEON ELLEN A ZÖLD VAGY A KÉK A JOBB?"

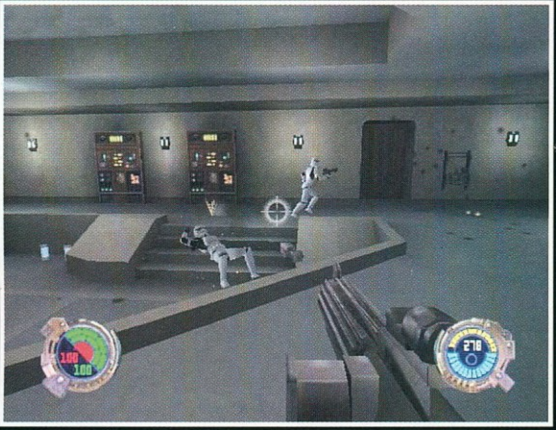
finak számít a szakmában, így tehát nyugodt lélekkel szállhatunk szembe a gonosszal, tudva, hogy az ERŐ mindig velünk van.

Az egyik képességünk a „force lightning", ami nem más, mint egy pusztító villámcsapás. Ha megfelelően „lőttük el", nem ereszti el az áldozatot egészen annak teljes kikészüléséig, illetve Kyle koncentrációs készségének határáig. Nagyon hatásos, és látványos húzás, mindenkinek kötelező kipróbálni.



Az egyik kedvenc képességem az ún. „force mind trick" . Ez annyit tud, hogy a megcélzott ellenség szeme elől eltűnünk pár másodpercig (4-5), gyakorlatilag láthatatlanná válunk, de NEM MINDENKI számára. Ez az idő nagyjából arra elég, hogy a megzavart ellenség mögé kerüljünk és lecsapjunk. Ha közben támadunk, a láthatatlanság részlegesen megszűnhet, felfedve hollétünket. Érdemes ezt a képességet is sokat gyakorolni, mert a megfelelő pillanatban alkalmazva eldöntheti egy harc kimenetelét.

Nagyon hasznos képesség a „force push", illetve „force pull". Ennek segítségével távoli tárgyakat mozgathatunk, egész pontosan eltolhatjuk azokat magunktól, vagy közelebb húzhatjuk. Akár ellenségekre is alkalmazhatjuk, ugyanis ha sikerül falhoz csapnunk őket, sebződnek, de ha esetleg egy hídról vagy párkányról toljuk le, már nem is kell velük foglalkoznunk. Ez a képesség alkalmas távoli gombok, kapcsolók üzemeltetésére is.



A „force jump" és a „force speed" arra valók, amit a nevük is jelent, az egyik segítségével embertelenül magasra tudunk ugrani, a másikkal pedig ideiglenesen felgyorsulhatunk. Mindkettő kihúzhat a csávából a megfelelő pillanatban alkalmazva.

Ha megsérültünk és sürgősen gyógyulni szeretnénk, a rendelkezésünkre álló ERŐ mennyiségnek egy részét feláldozva megtehetjük a „force heal" segítségével.

És itt a másik kedvenc... Bizony, valamelyest az ERŐ sötét oldalának felhasználásával, a „force choke". A film egyik legendás jelenetéből ismert „távfojtogatás". Csak megcélozzuk az áldozatot, kiválasztjuk a fojtogatós képességet, és mehet a móka!!!! Hasznos lehet még a „force protect" is, ami egy védőburkot von körénk, amíg van elég energiánk.

Ez néhány volt az úgynevezett aktív ERŐ képességek közül, de ezen kívül vannak passzívak is, amik nem használják el az energiáinkat. Ezeket főleg a fénykard használata, illetve sima harc közben fogjuk alkalmazni, ugyanis leginkább ilyen jellegűek. Segítségükkel futhatunk a falon, eldobhatjuk a fénykardot, ami utána visszatér a kezünkbe, vagy képesek leszünk a fizikát meghazudtoló mozdulatsorokra.





MULTIPLAYER

Ez a játék egyik legjobb funkciója, egy óriási hibával egybekötve. A hiba annyi, hogy nem támogatja a LIVE szolgáltatást, ami annyit tesz, hogy az internetes játéknak lőttek, ami egy Q3 alapú játék esetében elég hervasztó tény. A PC-s verzió máig is izzik interneten, és minden bizonnyal az Xbox-osra is ez a sors várna, de sajnos be kell érnünk az osztott képernyővel.

Így a multiplayer (a játékban „Jedi arena") inkább egyfajta gyakorlóterep, majd a játék végigjátszása után egyszerű unaloműzés marad. Annak persze nem utolsó, ugyanis mind a játékmódok, mind a megvalósítás igen magas szintűre sikeredett. Lássuk csak, mik a lehetőségeink!

Free for all, Team free for all, Capture the flag, Holocron Free for all, Duel és Jedi Master. Ebből a két utolsó lehet érdekes (és aránylag újszerű). Duel módban egyszerre csak két harcos tartózkodhat a pályán (ne felejtsük el, hogy csak két humán játékos lehet, a többi bot, maximum 14), és nekik kell megküzdeniük egymással. Az ERŐT természetesen lehet használni, sőt ajánlatos a játékot „lightsaber only"-ra állítani (minden esetben), mert csak így az igazi móka. Tehát két játékos küzdelmét nézhetjük végig, amíg ránk nem kerül a sor. Izgalmas bújócskák és ERŐ-harcok alakulhatnak ki.

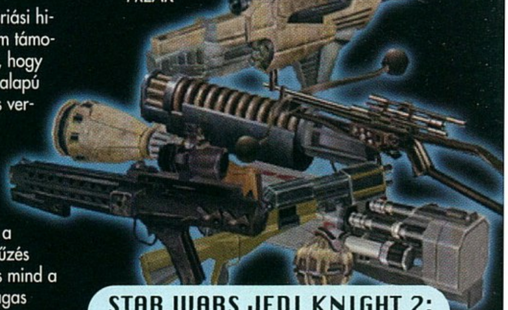
A Jedi Master talán a legjobb és legizgalmasabb játékmód. A lényege annyi, hogy aki megszerzi a fénykardot, az lesz a Jedi Master, és a többieknek őt kell levadászni. Ha ez sikerül, akkor újra megindul a versenyfutás a fénykardért, és ha valaki megszerzi, kezdődik az egész elölről. Így leírva persze messze nem olyan érdekes, mint játszva, de érdemes kipróbálni, hosszú időre le tudja kötni az embert.

AZ ERŐ VELED VAN

Hát igen, ha a valóságban nem is, de virtuálisan ellátogathatunk egy nagyon távoli galaxisba, hogy megoldjunk néhány galaktikus problémát, lerendezzünk pár világuralomra törő diktátort. Erre remek eszköz a Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Szórakoztató (amikor épp nem frusztráló), szép, izgalmas és helyenként egész jól sikerül SW feelinget gerjesztenie.

Harcra fel, dzsedáj lovag!!

FREAK



STAR WARS JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

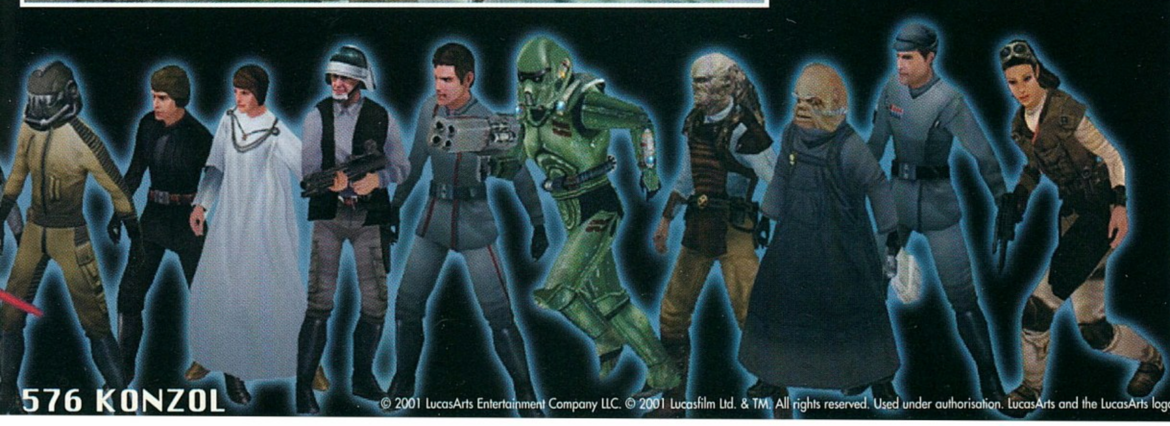
LUCAS ARTS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 mentés 5 blokk

✔ fénykard
× kicsit kaotikus

8 pont



Az X tulajdonosok már jó ideje várták ezt a furcsa nevű verekedős programot. Van nekik DOA 3, ami szerintem máig az egyik legjobb bunyós cucc (ha nem a legjobb...), valamint az utóbbi időben jött még a felejthető X-MEN és a nagy visszatérő, az új MK. Most nagy nehezen megérkezett a várva várt, még a géppel együtt beharangozott Kakuto is. A műfajt úgy határozták meg, mint a PS2 Tekken 4 rivális, reális küzdősport. Mondjuk a T4 elég nagy csalódás lett sokaknak, ezért ezzel a „rivális" dologgal még lehet, hogy nem is lesz annyi probléma, gondoltam. Azonban az életszerű, valós időben generált fény-árnyék hatások, valamint az izzadás megjelenítése már kicsit „sokat ígér a





KAKUTO CHOJIN

fejlesztő, de nem bírja a farka" (rossz az, aki rosszra gondol...szokták volt mondani...) gondolatokat ébresztett bennem. Mondjuk eleve nem vagyok oda annyira a T sorozatért, ezért aztán nem is nagyon rázott volna meg, ha elveszik a trónját. Én inkább az SF, DOA és SC sorozatokat kedvelem, meg az MK régi (és az új is egész jó...) részeit. No, szóval... Mint mondottam volt, megjött a játék, és szembesülnöm kellett azzal a ténnyel, hogy amit a Microsoft megígér, azt többnyire be is tartja, méghozzá egészen rendkívüli módon (erre kiváló példa a Splinter Cell...), maximum a megjelenések betartásával szokott gondjuk lenni, de inkább várok egy kicsit többet, mint hogy csak áltassanak azokkal a szép dolgokkal, amiket mondanak.

ÜSD KI MIND ÉS TE VAGY A NYERŐ!

Amikor betesszük a DVD-t, máris egy egyszerű, de kellemes és hangulatos videó fogad minket, amiben szép lassan bemutatják a szereplőket. Miután megnézted, kedvedre garázdálkodhatsz a főmenüben, ahol opciókat állítgathatsz, játékok bemutatóit lesheted meg, játszhatsz többedmagadban, vagy mehetsz egyedül is a gép ellen. Előbbi verzióban akár négyen is nyomulhattok, méghozzá újító gondolatok segítségével (koronás forma...), míg az utóbbiban gyakorolhatsz, túlélőzhetsz, valamint a kiválasztott karakterrel leverhetsz mindenkit, hogy te legyél a bajnokság győztese. Háttértörténete sajnos nem nagyon van a dolognak, ráadásul a szereplőkről sem lehet túl sok mindent megtudni – ezt én kicsit sajnálom. Gyarló vagyok, de szeretem a szép filmeket, a pergős videókat, amik a karakterek történetét mutatják be és elkápráztatnak az izgalmas jeleneteikkel. Ez itt nincs. Van helyette bunyó...több, mint elég. A kiválasztott emberrel mindenkit le kell verni, amíg el nem jutsz a főellenfélig, hogy aztán learasd a babérokat. Varázslatok nincsenek, csak a kezek és lábak munkája, amiket természetesen lehet kombinálni is. Van egy speciális támadása is mindenkinek, valamint egy átdobása is, de ezen kívül semmi. Ezt is kicsit kevésnek találtam, de tulajdonképpen ezekkel a problémákkal már ki is merült a negatívumok listája.



DOA3 VETÉLYTÁRS?

AZ ÍGÉRETEK BETARTÁSA, AVAGY A VIZUÁLIS ÉLMÉNY

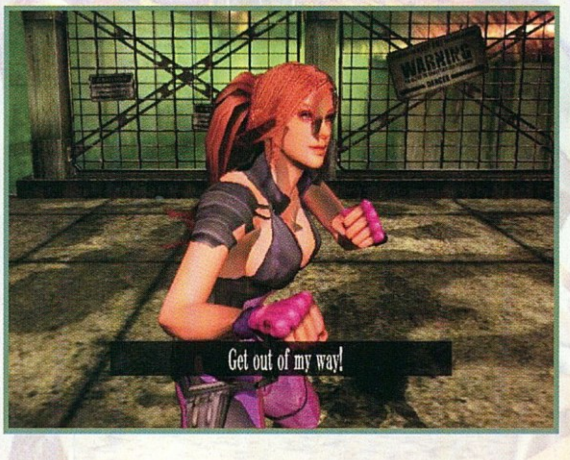
Nos, igen...ezzel nincs gond, egy szál se. A fények, és árnyékok tényleg gyönyörűek lettek, talán még egy verekedős játékban sem voltak ennyire kidolgozva...büszkék lehetnek a motorra a fejlesztők. A környezet sajnos nem túl interaktív, de azért mindenképpen mutatós, főleg azok a helyszínek, amelyeken még a természet is közbeszól a viadalokba, vagy a gépek ontják termésüket. Gondolok itt a tetőre, ahol szakadó esőben verjük egymást péppé, vagy a havas pályára, illetve a műhelyre (vagy gyárra...), ahol szikrák hullanak a lábaink elé. A főellenfél túlvilági helyszíne is önmagáért beszél, tényleg kicsit olyan érzésünk van, mintha a pokolban, vagy valami hasonló helyen lennénk. Ez tehát rendben van. A szereplők is szépen ki vannak dolgozva, a ruháik pedig egyenesen lélegzetelállítók...legalábbis többségükben. A bőrrucik csillognak, villognak, miegymás. Az izzadás azonban nem mindenkinél sült el a legjobban, van, akin úgy néz ki, mintha műanyagból, vagy gumiból lenne az illető, de annyira mondjuk nem zavaró ez sem. Nem a legfőbb szempont, de a csajok majdnem egytől-egyig jól néznek ki, főleg Vittoria és Roxy (istenien táncol a csajszi, ha végigmegyünk a játékon...) páros, de a főellenfél néni is kellemesen fest, ha eltekintünk a fején meredező szarvakról. A mellek rezegnek, és domborodnak...ez is rendben van...

VEREKEDÉS, ZENE, VÉGEREDMÉNY

Magával a bunyóval sincs sok bajom, csak annyi, hogy kevésnek találom a lehetőségeket, de ezt már említettem. Mondjuk ettől életszerűbb, mint a többi műfajbeli, viszont legalább a DOA féle ellentámadásokat még lemásolhatták volna...már mint a lehetőséget, magát. A kamera jól mutatja az eseményeket, sőt még az utolsó ütést be is lassítja, közben Mátrix-szerűen forog körbe a küzdő felek körül. Ez nagyon bejött, nem rossz befejezése a meccseknek. A zenék csak is pozitív kritikát kaphatnak, mert amellett, hogy változatosak (a gitárszaggatástól az elborult gépzenéig minden van...) és többnyire igényesek, még interaktívak is. Gondolok itt arra, hogy például az egyik pályán addig, amíg nem történik semmi, kellemes kis muzsika szól, de amikor elcsattan az első pofon, beindul a gitár és ez nagyon hangulatossá teszi az egészet. Egy szóval: jó lett a Kakuto... Nem a verekedős programok császára, de elég közel került a trónhoz – kicsit nagyobb odafigyeléssel még többet ki lehetett volna hozni belőle. A Tekken számára esetleg még konkurencia is lehet, de a DOA továbbra sem inog a helyén tőle. Nem is tudom, hogy mit lehetne konkrét negatív példaként felhozni, ami tényleg nagyon zavaró. Nem nagyon van ilyen... Csak az apróbb tényezők, amiket már említettem, viszont azok sajnos éppen eléggé lerontják ahhoz az összképet, hogy ne tudjak őszintén áradozni róla. Emiatt kicsit szomorú is vagyok, mert az azért látszik így is, hogy mire lettek volna képesek az alkotók, ha igazán odafigyelnek mindenre. Gyors, szép, hangulatos, de nem az igazi...ez a legnagyobb hibája. Ha legalább a történet meglenne... Tudom...nem az a legfontosabb ebben a műfajban, de azért nem árt, ha van neki. No, nem baj...legközelebb majd biztos jobban sikerül, első próbálkozásként viszont elég ígéretes. Mindenki tegyen egy próbát vele, mert pl. lehet, hogy egy Tekken rajongó sokkal több (vagy kevesebb...) pozitívumot fedez majd fel benne. Próba...cseresznye...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





KAKUTO CHOJIN

MICROSOFT

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
1 mentés 7 blokk

✔ nagyon szép, pergős, jók a zenék
× valami hiányzik belőle, többek közt a történet is

6.5 pont

Ismét egy PC-n már szép sikereket elért FPS („saját szemszöges lövöldözős", a gyengébbek kedvéért :) játék konzolos verziójával van dolgunk. Az Unreal Tournament 2003-mal egy időben Xboxra is megérkezett az U család. PC-n a siker elég visszafogott, a játék nem nyerte el maradéktalanul a gamer társadalom elismerését, viszont sikeresen megosztotta azt. Az Xbox-os verzió jövőjét ez ugyan nem befolyásolja, de én mégis látok rá némi esélyt, hogy ez sem lesz egy világraszóló szenzáció... Hogy miért??? Nézzük csak!





ÚJÍTÁSOK – KELLENEK, VAGY NEM KELLENEK?

Akinek nem kellenek, az örülhet, mert gyakorlatilag nincsenek. A hagyományos „üsd-vágd" játékmenettel van dolgunk, amiben igazán nagy forradalmat már nem is várhatunk, de azért jól esne némi fantáziát érezni az új darabokban. Természetesen az Unreal név kötelez, szó szerint, ugyanis a készítők keze meg van kötve, ha módosításokról van szó, nagyon nem térhetnek az eredetitől.

A lényeg az egészből annyi, hogy újra lehetőségünk nyílik egymás feldarabolására, ugyanis a játék az egyjátékos mód mellett támogatja a Microsoft LIVE szolgáltatást is, aminek segítségével a világhálón keresztül bárkivel összecsaphatunk. Ennek tesztelésére ugyebár nem volt lehetőségem, tehát a továbbiakban maradjunk az egyjátékos mód tapasztalatainál.

KEZDJÜK A ROSSZAL

Sajnos a szemet gyönyörködtető grafikának súlyos ára van az Xbox háza táján... A látvány az UC-ben nagyon szép, ezt el kell ismernünk, de a sebességgel komoly gondok vannak. Aljas és rutinos módon először kapásból egy nyílt terepeket is tartalmazó pályát indítottam el, mivel hamar túl akartam lenni a nehezén. Nos, valamilyen szintű ricegésre számítottam, de voltak pillanatok, amikor jócskán 20 fps alá hullott a sebesség, teljesen játszhatatlanná téve a játékot. Azért nem kell kétségbeesni, ezek igen ritka pillanatok voltak. Másrészt meg sikerült beletenyerelnem az egyetlen olyan pályába, ahol ez a jelenség megfigyelhető, a többi nyílt pálya minden gond nélkül, szépen fut, és mellette még gyönyörű is!

Zárt terepeken is érezhető a lassulás megfelelően magas poligonszámú objektumok felé fordulva, de ez itt még nem rontja a játékélményt.

HARC AGYVÉRZÉSIG



Mást nem is tudunk és nem is akarunk csinálni ebben a játékban. Pusztítjuk az ellenséget, vigyázunk a csapattársakra. Ehhez néhány jófajta fegyver áll rendelkezésünkre, használatukat nagyjából megtanulhatjuk a TUTORIAL opciót választva. Csak a klasszikus UT fegyverekről van szó, apró eltérésekkel. Van itt minden a golyószórótól a gránátvetőig és az energiapajzstól a plazma-puskáig. Igazából a pontosságon és a sebzésen (na meg a látványon) kívül semmi lényeges különbség nincs bizonyos fegyverek között (nyilván nem a rakétavetőre és az energia pajzsra gondolok). Persze jogos a kérdés, hogy „miért mi kell még?". Nos ennyi is elég, csak épp a magamfajta naiv álmodozó elvárna egy kicsivel több kreativitást. :) De sebaj, túlélem valahogy!

A játékmenet nagyon egyszerű. Választhatunk a sima „instant action" és a „single player tournament" között. „Instant action" módban a következők közül választhatunk: deathmatch, team deathmatch, capture the flag, survival, bombing run és double domination. Az első három azt hiszem, nem szorul magyarázatra. A survival mód annyit jelent, hogy csak két harcos küzd egymás ellen, ez tehát egyfajta gladiátorharc. A double domination lényege, hogy az egyik csapat akkor kap pontot, ha a pályán lévő két meghatározott pontot elfoglalják, és megtartják. A bombing run a futballra emlékeztet, ugyanis egy „labdát" kell az ellenfél kapujába juttatnunk, csak épp itt engedélyezett az ellenfél játékosainak cafatokra robbantása. Személy szerint a CTF mellett ezt találtam a legérdekesebbnek, mivel itt is komplex csapatmunkára van szükség, nem elég csak jól célozni.

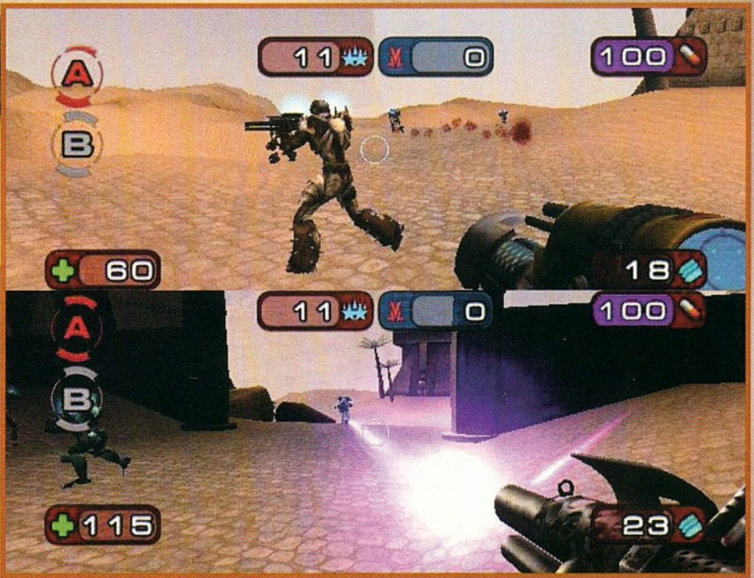
Érdekes funkció az adrenalin bonus. A képernyő jobb felső sarkában látható szám az adrenalin szintünket jelzi. Minél több pontot szerzünk, annál magasabb ez az érték. Ha eléri a százat, lehetőségünk adódik használni egyet a négy adrenalin bonus közül. Ezek az AGILITY, BERSERK, REGENERATION és INVISIBILITY. Azt hiszem, nem kell különösebben magyarázni, melyik mit csinál. Az elsőtől gyorsan leszünk, a másodiktól erősek, a harmadiktól szép egészségesek, a negyediktől pedig láthatatlanok. A „csoda" csak addig tart, amíg az összegyűjtött száz egységnyi adrenalin el nem fogy. És nem mondhatni, hogy túl lassan fogy...



MITŐL JÓ?

Mindenekelőtt a grafika, mint azt már említettem. Elképesztő részletesség (külön 3D-s fűszálak pl.), tökéletes fényhatások, nagyfelbontású textúrák mindenhol és remekül megkreált anyagok (a fém az tényleg fém, a kő az tényleg kő stb.), de nem minden áldozat nélkül, mint azt már szintén említettem...

A másik pozitív tényező az bizonyos játékmódok, és az azok által kialakított csaták összetettsége. Egyszerű utasításokat is adhatunk a csapattársainknak, ezzel növelve esélyünket a győzelemre, de a legfontosabb a pályák ismerete.



A rengeteg fegyver is egyértelműen a játék színvonalát emeli, ugyanis mindenki megtalálhatja a kedvencét, azt a fegyvert, amivel a leghalálosabb, legpontosabb. A fegyverhasználat gyakorlására is érdemes időt szentelni, ugyanis nem mindig a legnagyobb a legjobb, egy gyengébb, de profi módon használt fegyver veszélyesebb tud lenni. Egy pár gondolat erejéig visszatérnék a grafikára. A statikus részt már letárgyaltuk, essen tehát szó az animációkról és az effektekről. A karakter-animáció erős közepes, és sajnos tapasztalható a jó öreg UT-féle „korcsolyázás". A tűz és füst elég szép, de a MechAssault után nem merném első osztályúnak nevezni... Inkább a hagyományos vonalba illeszkedik, de azon belül nagyon jónak mondható.

Aki esetleg PC-n szerette (ismeri) az UT-t, és tetszik neki az UT2003, az az Xbox-os verzióban sem fog csalódni, feltéve, hogy szeret kontrollerrel FPS-t játszani. :)

FREAK

„NEM IGAZ EZ A BAJNOKSÁG..."

UNREAL CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-16 Játékos
1 mentés 11 blokk

✓ gyönyörű, profi munka majdnem minden szempontból
× ha nem szaggatna néha, jobb lenne + a hang

7.5 pont



Aki nem ismeri a Sega HOTD sorozatát, arra biztosan nagyon büszkék a szülei és tanárai, mert elkerülte a játéktermek kaotikus világát. Én azért néha részt vettem egy-egy spontán mészárlásban a haverokkal a hétvégi kötelező főprogram előtt, csak úgy bemelegítésképpen. A House of the Dead sorozat az egyik legpatinásabb cím a fénypisztolyos-lövöldözős játékok körében. A program kilépett a játékbarlangok kétes homályából, hogy a konzolgépeink segítségével otthonunkba költözhessen az összes förtelmes teremtményével együtt. Ha jól emlékszem még Sega Saturnon debütált a játék, majd DC-n folytatódott, s most saját hardware híján a Sega Xboxra fejlesztette tovább üdvöskéjét. Tudom, a pisztolyos, „lövöldözős horror" stílus kedvelői és szerelmesei már nagyon várták a progi megjelenését, de sajnos rossz hír a más platformok tulajdonosainak, hogy egy ideig még biztosan marad a megtisztelő Xbox Exclusive jelzés a doboz hátoldalán. Valóban sajnálom, mert nem hiszek a játékosokat megosztó konzolháborúban, főleg olyankor nem, amikor amúgy is szinte már a szánkig ér a szar játékok tömege és mi utálkozva nézzük gamer kollegánkat, ha annak gépére jelenik csak meg az aktuális kedvenc. Tehát, szabadság, egyenlőség, testvériség meseországban is! De mielőtt még szájon csókolnánk egymást, nyissunk be a „halottasházba" és kezdődjön a tánc.

HARAP LAK

A harmadik epizód 2019-ben játszódik, pontosan tizenkilenc esztendővel a második rész után, egy lerobbant ipari komplexum falai között. A '98-as események fő bajkeverője Dr. Curien ismét feltűnik a színen egy kissé megújult formában, de ez legyen a végső összecsapás egyik meglepetése. A két főszereplő egyike a már régi ismerősnek számító „G", egy tökös AMS ügynök, a másik Lisa Rogan, akit az anyjának tett ígérete hajt a vágóhídra, miszerint meg kell találnia apját, Thomas Rogant és épségben kell a családi fészekig visszakísérnie. Feltűnik még Daniel Curien is, akit az apja jelleme iránt kialakult gyűlölet oly mértékben fűt, hogy kérés nélkül mellénk áll az örege ellen vívott harcban. Természetesen a történet – a túlélő horror játékokra jellemző módon – most sem nyújt valódi szellemi táplálékot, éppen csak arra szolgál, hogy keretek közé szorítva célt adjon a vérfürdőnek. Valójában mindez bocsánatos bűn, ha a grafika és az akciórészek képesek kárpótolni a csőre töltött fegyverkel a képernyő előtt toporgó játékosokat. De nézzük mit is kapunk a pénzünkért, a 2003. év küszöbén, az egyik legkorszerűbb gépre, ami a konzolpiacon mostanság kapható.

Egy valódi multimédiás DVD koronggal van dolgunk, amin még a HOTD-ből készült filmes adaptáció verkfilmje is helyet kapott. Csak zárójelben jegyzem meg, valami eszméletlen blődlinek tűnik a mozi, de nincs mit tenni, a róka nem védett állat. Ezen a műalkotáson túl még egy meglepetés várja a játékosokat, azaz ha végignyomjuk a Survival Mode összes pályáját, akkor lehetőség nyílik a House of the Dead 2 teljes újrajátszására :) Öldökölhetünk az idő kegyetlen szorításában is, a Time Attack menüpontot választva, vagy beállíthatjuk az Option-ben a számunkra legtesthezállóbb körülményeket. Ha magányosan játszunk, akkor ajánlatos valamelyik alacsonyabb nehézségi szintet választva próbálkozni, mert érezhető, hogy a fejlesztő csapat a többjátékos módot preferálta. Ez mégsem jelenti azt, hogy "egyedül nem megy", csak lényegesen könnyebb a dolgunk, ha kalákában lövünk szét zombifejeket. Ha már szóba került az akció, akkor megnyugtok mindenkit, aki fénypiszoly híján van, hogy – a készítők roppant szakmai tudásának köszönhetően – a box kontroller is kiválóan használható a tűzharcok során.

Természetesen egy light-gun már csak az alakjából adódóan is emeli a játékélmény színvonalát ám az eddigi tapasztalatam alapjaán állíthatom, hogy a stuff a legkifinomultabb irányíthatósággal van megáldva. A harcrendszer a megszokott módon lett felépítve, vagyis a történetben és a helyszineken egy előrre letárolt útvonalon haladhatunk egyre beljebb egésszen a végjátékig. Ezen szisztémának köszönhetően a mi feladatunk kizárólag a célzásra és a tüzelésre korlátozódik. Kellemes újdonság, hogy az elődöktől eltérően végre van automata "re-load" ami sok kellemetlen bosszúságtól kímélhet meg bennünket egy-egy húzosabb összecsapás alkalmával. Akinek ez csirke dolognak tünik, azt mégjobban el kell keserítenem, ugyanis ezen opciót nem lehet kikapcsolni. Ám nem érdemes ily kicsinységek miatt mérgelődni, mivel a program rendelkezik durvább hibákkal is. Ilyen például az ellenfelek inteligenciája, ami oly mértékben alacsony,hogy beszélni sem érdemes róla, bár ez megint csak a stílus sajátossága, mivel semmilyen szabadságot nem kap sem a játékos, sem az ellenfél. A zombik minden újrakezdésnél ugyanabban a sorrendben és ugyanolyan taktikával próbálnak minket meglepni, egyre kevsebb sikerrel. Sajnos ez a körülmény a szavatosság értékét képes olyan mértékben csökkenteni, hogy egy hét után már csak akkor vesszük elő a progit, ha valaki egy komolyabb pénzösszeget kínál fel azért, hogy kipróbálhassa azt.

A másik bosszúságot a tiszta játékidő döbbenetes rövidsége okozta, ami "Hard" beállítás mellett, egyedül és controller-el játszva éppen hogy elérte a hetven percet (harmadikra végig nyomtam), ami már csak azért is tanulságos, mert ezen műfajban, én igen gyönge harcosnak számítok. Persze a HOTD inkább társasjáték mint sem fejtörő, minek nyomán a csoportos vérivás adja meg a dolog igazi zamatát, ennek ellenére a játék szemtelenül rövid és könnyű.



ZOMBIOLÓGIA

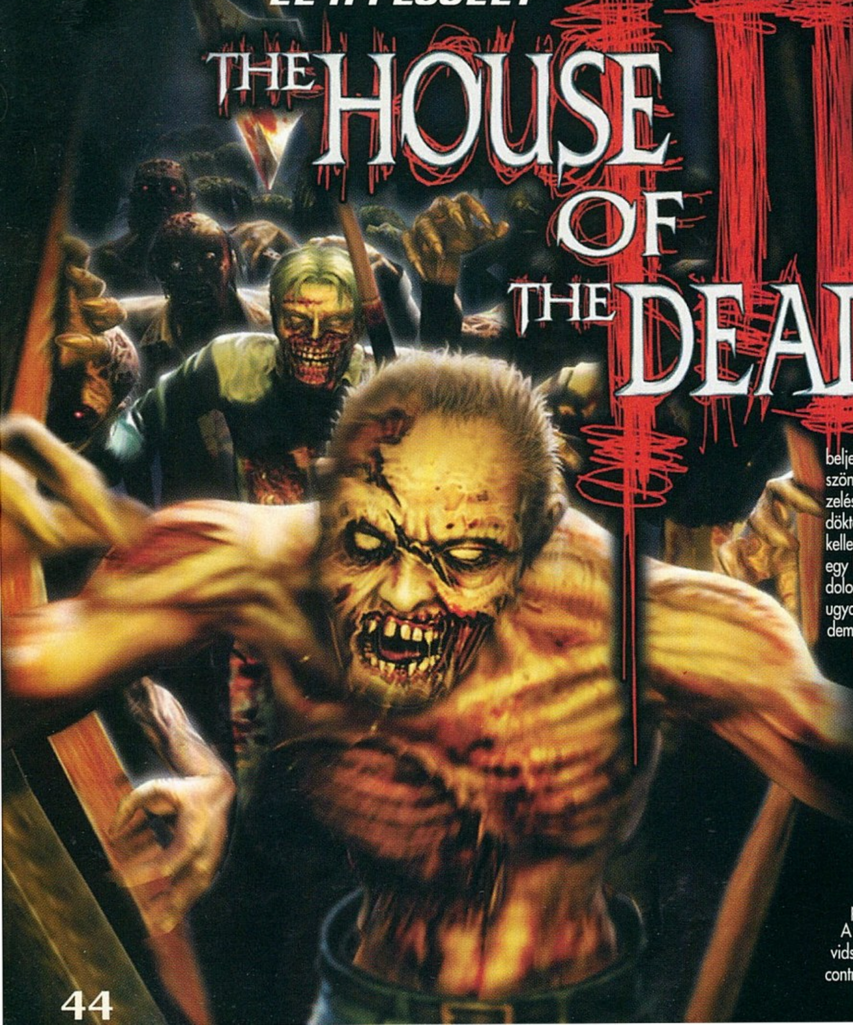
A grafika csudaszép, akinek volt szerencséje a Gunvalkyre-hez szintén a Sega-tól, az pontosan tudja, mire gondolok. A mozgás kivállóan imitálja a zombik nehézkes járását és a "fatty" hájtömegének visszataszító ringását. Először kifejezetten berzenkedtem a sörétek becsapodása után szétnyíló gyomor láványától, majd amikor észleltem, hogy átálíthatom a belsőségek színét zöldre, mindjárt ráéreztem a dolog lényegére. Aki kedveli az ilyen jellegű szorakozást az – a fejlesztők lelkiismeretes munkályának hála – egy cseppetsem fog unatkozni. Végre sikerült teljes szinkronba hozni a célzott lövések leadását a találat helyével, aminek következtében bárkit megfékezhetünk két jólirányzott térdlövéssel. A játék közben átélhető mély érzelmeket jól tükrözi, hogy nekem tíz perc mészárlás után már csak a szemem fehérje látszott, aztán néhány percre rá a számat is elharaptam, majd mikor egy láncfűrész újra lesúlytott, vad káromkodásba törtem ki azután véres fogsoromat összezárva tébolyultan vicsorogtam a szobámban némán üldögélő öcsémre. **(Szögény györök! Martin :)** Na, ez az igazi virtuális 3D! Sajnos a zenék nagyrésze átlátszó és semleges, ami nagy hiba, mert rengeteget dobhatott volna bolyongásunk hangulatán, amit azért néhány helyen meg is tett, de ettől csak még szembetűnőbbé vált a hiányosság. A különböző hanghatások viszont jól egészítik ki az amúgy is látványos akciórészeket és helyszíneket. Dr. Curien teremtményei között nem sok új arcot fedezhetünk fel, viszont a régiek egytől-egyig átestek egy kő kemény ráncfelvarráson, minek következtében visszataszító jellegük oly mértékben megnőtt, hogy még a leghalvérűbb játékos is képes gyönyört találni pusztításukban. Az irányítás természetesen pofonegyszerű, hiszen csak tölteni és tüzelni kell, ezeket megtehetjük a két ravasz-billentyűvel vagy az A és X gombokkal. Felhívom az aggódó szülők figyelmét, hogy a vérengzésk során átélhető pusztitási vágy valósága az utolsó ellenfél likvidálásával átadja helyét valamiféle nyugodt és békés elégedetségnek. A HOTD3 ha másra nem is, de stresszoldásra kivállóan alkalmas. Az emelkedett hangulatot kihasználva mindenkinek kellemes ünnepeket kívánok.

SiD





LE A FEJJEL!





THE HOUSE OF THE DEAD 3

SEGA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1–2 Játékos
1 mentés 32 blokk

✓ szép grafika, ocsmány ellenfelek
× rövid, könnyű, ismétlődő akciók

7 pont

A NYUGALOM FÖLDJE...

A klasszikus kalandjátékok stílusában találkozhattunk már pár nagyszerű alkotással, és bár ezen a műfajon belül is léteznek különböző alfajok, a lényeg ugyanaz mindegyiknél. Ez pedig nem más, mint a teljes kikapcsolódás, átlépés egy másik világba és a logika teljes körű használata. A kalandjátékok közé soroljuk a Broken Sword-öt vagy a Stupid Invaders-t is, de ide tartozik a valamivel komolyabb élményt nyújtó két sorozat is, az Atlantis, valamint a Myst. Előbbinek PS2 változatáról már írtam is, és dicsértem az anyagot a hangulata miatt, bár a történettel és a logikai fejtörőkkel adódtak néhol problémák. Nos, a Myst is hasonló értékeket képviselt az előző két fejezetével, mint az Atlantis, ezt még a „régi" PS-en tapasztalhattuk is, bár azért amellett, hogy megvoltak már annak a játéknak is a rajongói, azért azt így utólag be kell vallanunk, hogy elég sok hibát és hiányosságot fedezhettünk fel benne. Merthogy miről is szól a Myst-család? Szerintem a végtelen utazásról. A tapasztalatról, a felfedezésről és a magányról. Különleges helyekről, amiket mi, normál halandók soha nem láthatunk valós világunkban, csak a virtuális térben élvezhetjük csodás kincseit. A természetről és annak a gépekkel kötött közös uralmáról, a mechanikus szerkezetek és a természetes csapdák együttes hatalmáról, amit mi emberek csak az eszünkkel, a titkok megfejtésével győzhetünk le. Hát...ilyen világokba vezetett el idáig a Myst, és éppen ezért vártam már a konzolos átiratokat, mert a harmadik fejezetről ódákat zengtek a PC-sek. Örültem, vártam, és megérkezett...







Nem mondom, hogy hibátlan, de a mai programok között unikumnak számít egy ilyen alkotás, aminek



hatására a játékos...az ember elfelejti minden gondját, megszűnik számára a külvilág és olyan kalandokba éli bele magát, amikről még csak álmodni sem mert. Olyan utakat jár, amilyeneket még a legmerészebb gondolataiban sem talált volna ki... Olyan választások, döntések, feladványok elé állítják az események, történések, hogy először csak néz bambán, mert nem ehhez szokott hozzá. Ebben a programban mindenki felejtse el azt, amit eddig tapasztalt az életében és töröljön ki az agyából minden törvényt, tilalmat, hétköznapi megszokást. Amennyiben úgy lép be az idegen birodalomba vezető kapun, hogy a szellemisége tiszta a jelen világ zajától, mocskától, csodálatos élményben lesz része...amennyiben csak bekukkant és idegesen, nyugtalanul körülnéz...nem fog tenni többet pár lépésnél. Mert nem meghalni fog, vagy elbukni, hanem csak egyszerűen legyint egyet, és kilép a játékból... Hogy miért? Mert még nem készült fel rá... Mert még nem érett meg rá...



AZ UTAZÁS KEZDETE

A lemez behelyezése után egy gyönyörű zenéjű kis filmecske fogad, ami megadja az alaphangulatot a kezdéshez. Kedvcsináló a Myst csodálatos világához. A menüben túl sok lehetőséged nem lesz, de érdekességként érdemes megtekinteni a Special Features pontot, ahol rövid dokumentumfilmeket nézhetsz a játék készültéről, megalkotásáról, mindezt kis interjúk kíséretében. Amennyiben ez már megvolt és még a szükséges beállításokat is elvégezted az opciós pont alatt (vibráció, feliratozás, kurzor sebessége...), kezdhetsz új játékot (bár, ha már korábban neki álltál, folytathatod is a régit...).

Egy erkélyen találod magad az egyik főszereplő hölgy és gyermeke társaságában. Rövid időn belül egy úriemberrel is megismerkedhetsz a szomszédos szobában, ahol aztán a negatív hős is tiszteletét teszi és elvisz egy értékes könyvet. Innentől indul meg a történet, vagyis a rosszarcú után eredsz. Egy kellemes, sziklás helyen találod magad, amit víz vesz körül. Ez az első az öt különböző világ közül, amiket majd be kell járnod. Tulajdonképpen amolyan bevezetőnek is lehet tekinteni. Az X gombbal előhozott kéz ikonnal tudsz közlekedni és tárgyakat használni (amennyiben meg lehet vizsgálni valamit, változni fog a jel...), ha pedig már meg van a kiválasztott útvonal, az A segítségével juthatsz előbbre. Mindent teljes három dimenzióban láthatsz, persze maga a mozgás kötött, csak bizonyos utakat járhatsz be. A kurzort vagy a bal analóg karral tudod irányítani, vagy pedig az iránynyilakkal...ez utóbbi variációval lassabban vezetheted a segítő ikont. Az Y inventorynak minősül, a Start pedig előhozza a menüt, amiben aztán menthetsz is, vagy állásokat tölthetsz be. A kezelés szerintem elég egyszerű, sőt...maga a játék is az, csak a feladványok okoznak néha kisebb problémákat, de tulajdonképpen ezért lett a program kitalálva. Igazából egy szavunk nem lehet miatta...

FEDEZZ FEL EGY ISMERETLEN VILÁGOT!

A Myst kiváló kikapcsolódást nyújthat rohanó világunk hétköznapjaiban, amennyiben adunk neki erre egy komolyabb esélyt. Sajnos pont ez a rohanó világ az, ami viszont egyben meg is gátol minket kicsit abban, hogy igazán beleéljük magunkat a kalandozó szerepkörbe. Mert igen kevés ember mondhatja el magáról manapság, hogy sok ideje van, és ehhez a játékhoz tényleg kell az idő... Nem lehet csak úgy beleturkálni, hanem igenis foglalkozni kell vele, bele kell ásni magunkat. Sajnos nekem kevesebb időm volt rá, mint szerettem volna, de még így is ledöbbentett az a rengeteg dolog, amivel összefutottam ismerkedésünk alatt. A később előbukkanó élővilág, a logikai feladványok összetettsége és a látnivalók sokszínűsége, vagy a zene hatása az elmére...mind olyan tényezők, amik miatt egyszer arra fogom majd áldozni a szabadságomat, hogy teljesen beleássam magam a történetbe. Persze kell hozzá egy jó adag angol nyelvtudás, mert anélkül a tisztelt játékos már az első egy órában elveszik a történések viharában. Hogy hogyan is lehetne jellemezni egy ilyen művet? Ha azt mondom, hogy zseniális, akkor nem túlzok sokat. A grafika gyönyörű, minden egyes helyszínnek külön hangulata van, sajátosságaival rögtön rabul ejtenek. A bedigitalizált szereplők még életszerűbbé teszik az amúgy sem mindennapi élményt, színészi teljesítményükkel sem nagyon lehet gond, párat közülük már filmekben is láthattunk.

A játszhatóság csak attól függ, hogy mennyire veszi komolyan az ember az előtte álló feladatokat, és hogy mennyire tud angolul, vagy hogy mennyire tud fejtörőkben gondolkodni. Amennyiben neked ezek mind mennek, a játszhatósággal sem lesznek gondjaid. A szavatosság megint csak egy szubjektív dolog, mivel a szabadidődtől függ. Amennyiben van időd és türelmed, sokáig le fog kötni a program. A zenék, hangok viszont vitán felül állnak... A zeneszerző tökéletes munkát végzett. Nekem a hideg futkosott a hátamon a nem evilági dallamok hallatán. Mintha egy nagyon komoly filmet néznél...ilyen a Myst harmadik része.

Azt hiszem, hogy ezzel el is mondtam mindent, amivel a hangulatot jellemezni lehetne. Én csak ajánlani tudom mindenkinek, aki úgy érzi, képes beleölni energiát és időt egy ilyen mesterműbe...hiszen tényleg csak akkor éri meg, ha ennyi áldozatot tudunk hozni érte. Meg fogja hálálni... Ellenkező esetben viszont csak értetlenül nézhetünk magunk elé és unalmunkban akár még ki is hajíthatjuk a lemezt, mondván...nem történik semmi. Pedig történik... Csak meg kell látni! Xbox és PS2 tulajoknak egyaránt ajánlott!!!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MYST 3 - EXILE

UBI SOFT/PRESTO STUDIOS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

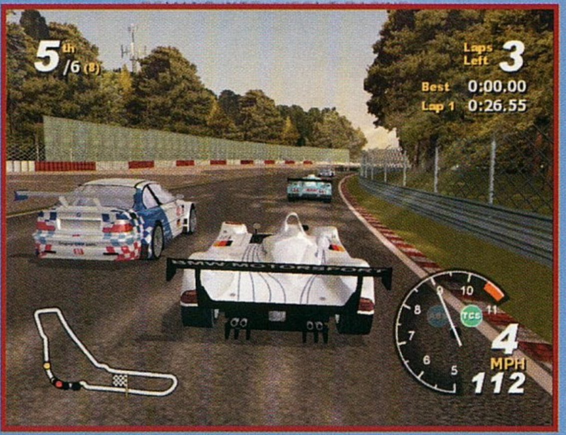
1 Játékos
1 mentés 30 blokk

✔ gyönyörű, nem evilági, a zenéje csodálatos...klasszikus darab
✕ ha nincs rá időd, semmit nem fog jelenteni

9 pont

TOTAL IMMERSION RACING

Üdvözlök mindenkit a lelátókon és itt a pálya szélén egyaránt. Végre elérkezett a szezonnyitó verseny napja, ami a versenyzőket és gépeiket elnézve rém izgalmasnak ígérkezik. Minden bizonnyal láthatunk majd lélegzetelállító előzéseket és rémisztő ütközések az idén is. Az időjárásra nem lehet panasz, mert igen változékony időt jósoltak a szakemberek mára, és ha az Isten is úgy akarja, lesz itt minden: felhőszakadás, napsütés és talán még köd is. Az autók már kigurultak a bokszutcából és járó motorral várakoznak a rajt elindítására, ami mint általában lenni szokott, most is késik. Ha kinézek a mezőnyre, innen a tudósítóknak fenntartott torony ablakából, jól felismerhetők a kategóriák közti különbségek. Legelöl dübörög a prototípusok falkája; a lenyűgöző és bizarr formákkal épített hat versenygép, minden kétséget kizáróan a derbi császárai. Mögöttük a GTS kategória képviselői sorakoztak fel, szép katonás rendben. Belsejükben pilótáik türelmetlenül túráztatják a motorokat és már csak egy jelre várnak. De bizony az csak nem akar érkezni. Leghátul láthatjuk a legkisebb kategóriának számító GT osztály nem kevésbé jeles képviselőit, akik már sok-sok éve a legizgalmasabb versenyeket produkálják a nézők és jómagam nagy örömömre. Most tanácstalanul nézek kollegámra, aki még most sem tudta kideríteni, hogy miért is késlekedik a verseny indítása.



No de sebaj, mert akad itt látnivaló bőven! Az idén ismét mind a tizennyolc versenyistálló képviselteti magát a futamokon a saját fejlesztésű konstrukcióikkal, sőt a tehetősebb csapatok két autóval állnak a rajt kockában. Egy pillanat. Valami történhetett, mert egytől-egyig leálltak a motorok és bomba nők kezdenek szálingózni a pályára napernyőkkel a kezükben! Úgy tűnik, hogy a start, hosszabb ideig várat magára. Istenem, milyen harmonikus látványt nyújtanak ezek a csudaszép hölgyek, ahogy BMW-k, Audik és Bentley-k között kacsázva keresik a rájuk bízott pilóták kocsiját. Az egyik McLaren vezetője úgy tűnik megelégelte a kényszerű pihenőt, mert kiszállt járművéből és egy reklámtábla mögött toporgó pályabíróhoz rohant. Nem is tudom, hogy ez szabályos-e. Majd elválik. A futamokra visszatérve, most olvasom, hogy az eddigi évek versenyeit lebonyolító 12 pálya képviselői, jelezték rendezői szándékaikat az idei szezonra is. Tehát ismét lesz verseny Monzában, Hockenheimben és a már jól ismert helyszínek mindegyikén. Szebbnél szebb környék valamennyi és nem lehet panasz a jellegükre sem, mert van köztük gyors felépítésű vagy technikás vezetést igénylő pálya egyaránt. Az én személyes kedvencem most nem jut az eszembe, csak arra emlékszem, hogy az út le-föl cikázik és az éles kanyarok mindig egy-egy nehezen belátható szakaszon húzódnak vagy egy hosszú leejtő végén tűnnek fel. Bámulatos versenyeket lehet ott rendezni! Ezt az apró memóriazavart pedig kérem, nézzék el nekem, mert be kell, valljam, nem rajongok túlzottan a technikai sportokért és ma ültembe először a kommentátori székbe is. Megnyugtatok mindenkit, hogy a lehetőségekhez mérten megpróbálunk mindent kideríteni e technikai malőr hátteréről és az elhárítás időtartamáról. Kedves kollegám épp az imént ment le a rendezőségi irodába, így néhány percen belül, friss információkkal tudunk szolgálni a mélyen tisztelt rajongótábornak.

Addig viszont elmondom, hogy a rajtnál várakozó gépek csúcssebessége kategóriától függően meghaladhatja a 240 km per órát. Ilyen sebességre csak a felsőbb osztályba tartozó versenyautók képesek, ráadásul ilyen tempó mellet egy jó képességű pilóta sem árt, aki megzabolázza ezt a száguldó paripát. Sokat segíthet a pontos és eredményes vezetésben a helyes ív használata, amit a profik módszerét alkalmazva hamar megtalálhatunk. A teendőnk roppant egyszerű, csak figyelnünk kell a kanyarok előtti féknyomok pályán való elhelyezkedését, ezen haladva még a fékezés idejét és mértékét is belőhetjük.

Sajnos rossz hírek. A rendezőbizottság szerint nem tudni, hogy mikor indulhat végre a várva várt futam, úgyhogy felküldtek egy játékot, amivel a rendelkezésre álló időben ismerkednünk kellene. A program címe Total Immersion Racing, ami a hírek szerint ezen futamok alapján készült. Multiplatform? …az meg mi a frászt jelent? Ja, minden csúcskonzolon hozzáférhető… Azt mondja: a fejlesztő gárda neve Razorworks, a kiadó pedig az Empire Interactive. No lássuk. A bejelentkező képsorok után állítgathatunk mindenfélét, gombkiosztást, hangot, grafikát. Sőt ha jól látom akár játszatunk ketten is.

Nézzük tovább. SINGLE – itt választhatunk autót és pályát, ahogy nekünk tetszik. Nini! Valóban a kínálatban a valóságnak megfelelő helyszínek és kocsik vannak, ezeket már mind ismerjük. TIME ATTACK – ez már elvontabb versenyzést takar, ellenfél az idő. CHALANGE – itt különálló versenyeken indulhatunk a kategória kiválasztása után. CAREER – ez már érdekesebbnek tűnik! Amatőr, profi vagy legenda? Melyik legyek? Nocsak, a bokszutcában jelenlevő összes csapat közül választhatunk, és még a nevezett kocsik száma és típusa is fedi a valóságot. Ez már igen! Pályafutásunk kezdetén, egy öt különböző helyszínen rendezett versenysorozatban kell helyt állnunk. Van itt két táblázat is, az egyiken a bajnoki futamok során elért eredmények alapján kialakult rangsort és a pontszámokat tekinthetjük át, míg a másikban a különböző kategóriákban felállított rekordokat.

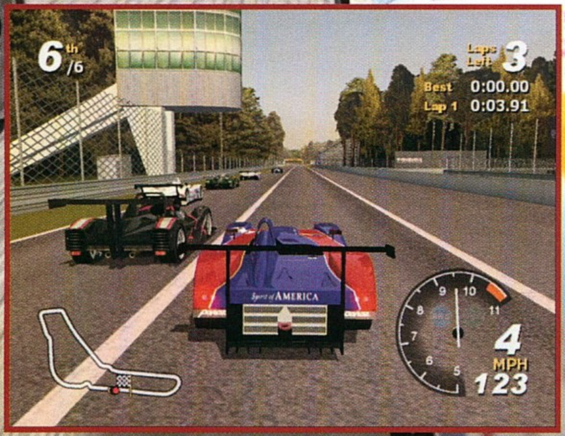
Töltöm a játékot. Te jó Isten, ez nem valami szép! Ezeknek az autóknak és háttereknek a kidolgozottsága mintha nem volna „tökéletes". Az aszfalt csillogása viszont teljesen valóságosnak hat és néhány pályán a környezet is kimondottan jól néz ki. Mit mondasz kolléga…hogy pixeles? Na ja, valóban van ennél szebb progi is, de azért szódával talán elmegy ez is. Viszont vezetni egész jó a kis Audi TT-t. A kanyarokban meglepően jól viselkedik és a sebességgel sincs gond. Valahogy a játéktermekben kipróbált versenyekre emlékeztet az egész, bár van benne a valóságos vezetésre jellemző részlet is. Mindenestre, sokat segítenek a ki-be kapcsolható pluszok, mint például a fék-asszisztens. Nem is tudom eldönteni, igazán zavar-e, hogy az autó karosszériája nem sérül, és az ellenfeleket hosszasan taszigálva sem kockáztatatom a keresztbe fordulás lehetőségét. Ezt inkább döntse el az, aki megveszi a játékot. Meg kell jegyeznem, hogy komoly baleset forrása lehet a zene, mert ez a monoton zaj, könnyen álomba ringathatja a gyanútlan versenyzőt. Különben is, miért nincs lehetőség a saját zenéink hallgatására menet közben… vagy csak én nem találom? Mindegy, a felesleges időt kitűnően el lehet vele tölteni, nagyon szórakoztató.

A fenébe, nem figyeltem és a mezőnynek közben meg adták a start jelet. Indulhat a móka, mindent bele!

SiD









VEZESD A MCLAREN F1-ET'

TOTAL IMMERSION RACING

EMPIRE

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
1 mentés 16 blokk

✔ jól játszható arcade-verseny
✕ kevés extra, semleges hangulat

5 pont

„Mikoru végigcammogott a kihalt utcán és megpróbálta kizárni agyából a gépmonstrum hangos csörtetését, mialatt teljes erejével a közelben bóklászó vadászokra összpontosított. Aztán hirtelen be is vágódott elé az egyik jobbról, egy keresztutcánál, de nem számított a hackerlány félelmetesen gyors reflexeire. Mire lőhetett volna, már nem volt a mechnek lába. A füstölgő aljú roncs lassan eldőlt és lángolni kezdett. Mikoru pedig számolt... Egy...”

Az Xbox mellett teljesen elkötelezett Phantagram csapat első, messiásként várt munkájaként tarthatjuk számon a Phantom Crash-t. A fejlesztőbrigád nem egy komoly alkotással fog meglepni bennünket a közeljövőben; a képek, valamint a felbukkanó információk elég ígéretesnek tűnnek. Ez így volt már a Phantom beharangozásánál is, amit úgy emlegettek, mint a Mech-es műfajt megreformáló programot. Amennyiben megtekintjük a látványos bevezető filmet, azzal rögtön szembesülhetünk, hogy ilyet bizony eddig nem nagyon láthattunk, vagy ha mégis, akkor sem túl gyakran. Hatalmas fémmonstrumok esnek egymásnak a nyitó animációban, de azt, hogy ez mitől olyan érdekes, inkább nézzétek meg magatok, mert igen komoly a látvány. Azt pedig, hogy ezek után milyen lesz a játék, hamarosan elolvashatjátok, de addig még következzenek a száraz információk, némi langyos körítéssel.



Phantom Crash

JÖVŐKÉP

„A lány ügyesen elvetődött a közeledő rakéta elől, ami rögtön be is robbantotta egy volt élelmiszerüzlet ajtaját, rengeteg éles kis beton és fadarabbal megszórva így az épület oldalának környékét. Ha nem a hatalmas acéltestben bújik, talán végeznek is vele a gyilkos repeszek, azonban a páncél elég erőteljesen védte ahhoz, hogy ilyesmitől ne kelljen félnie. Villámgyors impulzusokat küldött a fejére csatlakoztatott porton és kábelen keresztül a robot mesterséges agyába, amitől a gép méreteihez képest gyorsan talpra állt, majd megpróbálta kiszámítani, merre tűnhetett a támadó. Bár az ellenség levédte magát és nem lehetett szabad szemmel látni, a lány robotjának nem volt nehéz dolga. Hamarosan rakéták tucatjai repültek a Fantom felé, és pillanatokkal később megint egyel kevesebb vadász ólálkodott a városrészben... Kettő...”

Természetesen a világ, amibe csöppenünk, kissé utópikus, de ehhez már szerintem kezdünk hozzászokni és talán nem is lepődünk, ütközünk meg, ha hatalmas gépekkel kell csatákat vívnunk, romos, teljesen kihalt városokban. Amennyiben kiélvezted a zseniálisan megszerkesztett főmenüt, ebben a küzdelemben lesz részed. Rivális bandák közt lavírozhatsz, megismerve az élet és halál fogalmát. Eleinte csak kezdő tanonc vagy, gyenge géppel a feneked alatt, de a későbbiek folyamán még te lehetsz a mester. Vásárolhatsz új monstrumokat, fejlesztheted azokat és kiegészítheted őket új tartozékokkal. Színtiszta Gran Turismo az, ami rád vár, csak nagy, böszme robotokkal. (Még zenéket is vásárolhatunk, ha van elég kreditünk rá.) A mjúzikot ismert és neves japáni muzsikosok szolgáltatják, bejárva a Rock világától kezdve a Trance hideg valóságáig a majdnem teljes zenei palettát, amiről még a folk sem hiányozhat. A japáni stílus nem csak itt érződik, hanem a hihetetlen átvezetők alatt is, amikre nem találtam szavakat. Nem lehet szavakkal kifejezni azokat az ötleteket, amiket a fejlesztő srácok létrehoztak, kidolgoztak.

Maga a küzdelem már kicsit egyszerűbb...mondhatni hétköznapi lövöldözés lesz a feladatunk, amiben az egyetlen érdekesség az, amikor láthatatlanná válunk ellenfeleink előtt. Erre szükségünk is lesz, hogy ne vadásszanak le túl hamar, mert akkor annál kevesebb pénz üti a markunkat. Szóval a lényeg: lövünk, kiieresztünk pár rakétát, láthatatlanná válunk, keressük a következő célpontot, kicsit ugrálunk, és ugyanezt újra megismételjük, többször is. Tulajdonképpen hagyományos arénákban zajlanak le a viadalok, csak annyi a különbség, hogy itt nem fedett stadionok, gyárak szolgálnak helyszín gyanánt, hanem utcák, terek, amik persze le vannak zárva itt-ott. Nagyon furcsa dolgokkal nem fogtok találkozni a pályákon, sőt...úgy egyébként nem nagyon fogsz találkozni furcsaságokkal. A ragyogó kivitelezés mellett ez az igazi negatívum, amit fel lehet fedezni, de erről majd később. Ami még lényeges, az a többjátékos mód, amiben négyen is egymásnak eshetünk és gyilkolhatjuk a haverjainkat... Itt is az alapjátékból megismert helyszíneket vehetjük igénybe, viszont gépi ellenfelek nincsenek. Jobb lett volna, ha BOT-okat is igénybe lehetett volna venni, mert ketten például marhára nem izgalmas lövöldözni a PC-ben. Legalábbis szerintem. Na, szóval akkor most már jöjjön az értékelés.

FANTOMOK AZ ÉJSZAKÁBAN

SZÉP VAGY...SZÉP VAGY...A ZOE SEM SZEBB NÁLAD!

Az bebizonyosodott, hogy a cég grafikusai nagyon értenek a munkájukhoz. A külalak csillagos ötös. Semmi akadás, gyönyörű terepek, kidolgozott karakterek, robbanások, fényhatások. Azonban ez még ennyiben nem elég. A zenék, az átvezetők és a legtöbb apróság is, amire nem figyelne oda alapból az ember, mind tökéletesek... De azért azt tudjuk, hogy tökéletes játék nincsen, és ezt a törvényt még a Phantom sem írja át. Nagyon jó, de van egy nagy hibája, ami felett nem tudok szemet hunyni. Hiába a csillogás, villogás...hiába a sok jó ötlet, ha maga a játékmenet egysíkú és kiszámítható. Ez a szimpla lövöldözés nem jön be, legalábbis most nem. Kicsit fel lehetett volna dobni valamivel itt-ott, és akkor most nem kéne rinyálnom.

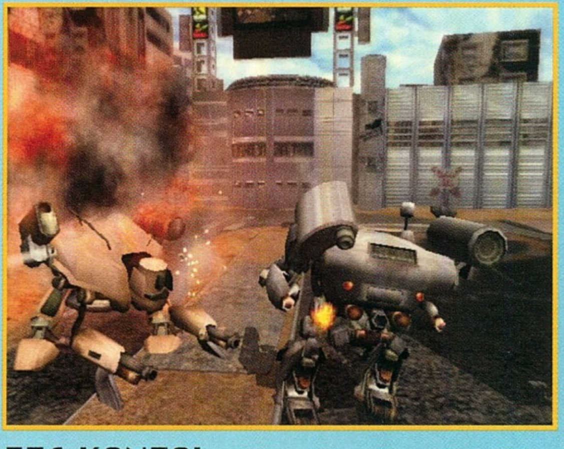


Bár azért így is elég minőségi lett a végeredmény, és megmutatja, hogy mi mindenre lesznek képesek ezek a fejlesztő srácok, ha igazán belelendülnek. Szerintem nagyon jól jár még így is, aki megveszi a lemezt, mert nem egy mindennapi játék a Phantom Crash. Az pedig, hogy nem tökéletes, nem is baj...bár azért a szavatosságnak és a tökéletes hangulatnak jobban örültem volna, mint a grafikának. Mindegy. Nézzétek meg és kiderül, ti hogyan éreztek iránta. Lehet nagy szerelem belőle, vagy köpködés, de arra meg mernék esküdni, hogy érdektelenné senki számára nem válik, köszönhetően a különleges hozzáállásnak, ami a megvalósításból árad. Próbáljátok ki...



„Mikorunak már csak a vezérrel kellett összemérnie az erejét... A másik öt vadász roncsa a környező utakon hevert, miközben sárgás füstöt bocsátottak ki magukból. Az ebben a pillanatban, hirtelen érkezett rakéta váratlanul érte a lányt és a gép hátsó páncélzata szinte felolvadt a forróságban. A robbanás ereje felborította a nagy fémtestet, ami a villogó műszerek alapján már nem is fog egy darabig lábra állni. A lány vesztett. Pénzt, időt, tiszteletet és lehetőséget, hogy ő legyen a Vadászok vezére. A banda kiközösíti, hiszen ő volt a kihívó. Vesztett... Oda lett a dicsőség...pedig már nagyon közel volt a cél!”

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





PHANTOM CRASH

PHANTAGRAM/GENKI

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
1 mentés 20 blokk

✔ gyönyörű kivitelezés és nagyon jó ötletek... stílusán belül gran turismo
✕ egysíku, a hangulat nem az igazi

8 pont



ToeJam & Earl III
All Funked Up

A TJ&E sorozat harmadik része egy komoly múltra visszatekintő MegaDrive-os játékduó folytatásaként jelent meg a Sega gondozásában. Az első két rész „egyvelegének” tartott Mission to Earth kialakításában a fejlesztők megpróbálták a lehető leghasználhatóbb részeket átemelni az előző epizódokból, s hogy ez mennyire sikerült nekik, arra nemsokára fény derül.

Az idegen rapperek 2002-ben a Földre is eljutottak, hogy immár otthonunkban borzolják tovább idegeinket. A jópofa szereplőkből álló kis csapat egy hölgytaggal bővülve vág bele legújabb feladatuk teljesítésébe. Latisha a csípős modorú rapper-lány kitűnően egészíti ki a két lökött figurából álló fiúcsapatot. A nemek közti különbség és vonzalom állandó csipkelődésre és mulatságos beszólásokra ad lehetőséget, így a program alaphangulata már az első képsoroktól kezdve könnyed és szórakoztató. A progi hagyományos erőssége a humor, a zene és az extrém külsejű karakterek felvonultatása. Mostani küldetésük az ellopott „Sacred albums of Funk” zenei gyűjteményt alkotó – és a Föld nevű bolygó változatos helyszínein elrejtett – 12 lemez felkutatása körül bonyolódik. Természetesen a stuff stílusát tekintve nem szakított a hagyományokkal, mert most is egy fiatalabb korosztályt megcélzó 3D mászkálós anyagot kapunk a pénzünkért. A stílus képviselőinek tömegét látva a készítők kemény és nagy fába vágták a fejszéjüket, mert már semmire nem lehet garancia a sikeres előélet. Bár az X-en még jócskán akad hely az effele platformjátékoknak, he felejtsük el, hogy az erős hardverkörnyezet és a játékosok jogos igényei magas megvalósítási szintet követelnek meg egy sikerre törekvő fejlesztő gárdától. Ezen körülményeket figyelembe véve lássuk, a TJ&E érdemesnek tűnik-e arra, hogy szabadidőnkből egy kis részt feláldozva próbát tegyünk vele.



IRÁNY A FÖLD

A „kilövés” előtti beállítások nem fognak túl sok időt elrabolni az életünkből, mert szerencsére nincsenek túlbonyolítva – mindenképpen pozitív előjel. Az Options-ben a gombfunkciókat mindenképpen érdemes átnézni és a szövegek „durvaságát” is itt alíthatjuk be (10 éves helyett 12 éves fülnek valót). Nyomulhatunk ketten is a haverral egy vízszintesen kettéosztott képernyőn, bevallom, én ezt nem próbáltam ki, de biztosan nem rossz...vagy mégis?

A történet a már agyonhasznált kliséken alapszik, miszerint a nagyon gonosz Anti-Funk elrabolt és a Föld különböző pontjain elrejtett 12 lemezt, amit nekünk funk-bajnokoknak a különböző megpróbáltatásokat és akadályokat leküzdve kell felkutatnunk és össze kell gyűjtenünk. Egyszóval mindenki látott már ilyet vagy ehhez hasonlót, de aki még nem, annak is ismerős lesz valahonnan a sztori. Miután a kis csapat sikeresen összeállt és a küldetés lényegére vonatkozó információkat is megkapták, hajójukba pattanva (vagy éppen mászva) elindulnak a kék bolygó felé.

Érkezésünk után megbízónk folyamatosan tájékoztat a tennivalókról, de ezt egy jól elkészített táblázatban mi is nyomon követhetjük. A dolgunk nem más, mint a továbbjutásunkhoz szükséges eszközök gyűjtögetése és az utunkba akadó ellenfelek jó útra térítése. Az irányítás külső nézetből történik, de a kamerát mi magunk is állíthatjuk, ahogy a hely adottságai megkívánják. A gombok használata is pofonegyszerűre sikeredett: X,Y támadás és fegyver, A ugrás, B a nálunk lévő ajándékok listája, beszélni pedig a fekete gomb lenyomásával tudunk. A járulékos információk a Start gombbal érhetők el, amiben az irányítókar segítségével lapozni is tudunk. A küzdelemben segítségünkre van a Funk Fu technika ismerete és távolsági fegyver gyanánt a Funky Shot nevezetű dallamfegyver is. Sajnos a Funky Shot lőszer fogyóeszköz, így gyakran kell utánpótlás keresnünk a pálya különböző területein. Az ellenfelek igen változatosak és igen vérmesek, ezért ha nem figyelünk könnyen megrugdoshatnak bennünket. Ilyen támadások után életerő vonalunk hosszúsága csökken, amit a terepen felszedhető vagy a nálunk lévő ételek elfogyasztásával hozhatunk helyre. A „rosszfiúk” ellenséges érzelmeinek mértékét a fejük felett látható gömb piros színezetének kiterjedése mutatja. Miután sikeresen szembeszálltunk velük szerepük megváltozik, némelyikük felett a gömb kifényesedik, ilyenkor ha beszédbe elegyedünk velük némi készpénz üti a markunkat. A pályákon való haladást és harcot a felszedhető ajándékdobozok segíthetik, melyek igen változatos és mulatságos tárgyakat és módszereket rejtenek. Pozitív tényként értékeltem, hogy főhőseink képességei fejlődnek a csihi-puhi után gyűjthető pontoknak köszönhetően. Ezáltal nem csak életerőnk nagysága, hanem fegyvereink hatásossága is növekszik, nem beszélve a Funk Fu-ban való jártasságunkról, amit stílszerűen az egyre komolyabb színű öveink jelképeznek. Ilyen szintlépéseket a megadott pontmennyiség megszerzése után a répának öltözött fazon hivatott intézni (minden pályán megtalálható). Szerencsére nagyon emberbarát módon lett megoldva az elhalálozásokból adódó kellemetlenségek elkerülése, ugyanis menteni bárhol és bármikor lehet.





DJ E.T.

Az indulást megelőzően kiválasztott karaktert természetesen a játék során, egy erre kialakított helyen lecserélhetjük egy másikra. A három irányítható űrlény között a játszhatóság tekintetében nincs igazán jelentős eltérés, így bármelyikükkel végigvihető minden pálya. Természetesen a három lábbal rendelkező ToeJam fut a leggyorsabban, míg a tagbaszakadt Earl lomhább, de erősebb fizikummal rendelkezik. A játékban szereplő egyének és ellenfelek egytől-egyig különös figurák, ami jól erősíti a vidám hangvételt. A grafikai megjelenítés sikere nem csak a fazonok külalakjának, hanem jellegzetes mozgásuk kialakításának is köszönhető. A főszereplő trió tagjainak modelljei tagadhatatlanul színes bőrűek voltak, amit jól tükröz Lathisa hihetetlen fejmozgása és ToeJam „fekás” gesztusai. A bejárható pályarészek felépítésükbe nem különböznek oly nagymértékben egymástól, mint amennyire azt az eltérő jellegükből adódó lehetőségek megengednék. Az öt nagy helyszínről 30 kisebb pályára van bejárásunk a megfelelő számú kulcs begyűjtése után, amiket a területen szétszórva találhatunk meg. A különböző környezeti adottságok szépen lettek elkészítve így más-más hangulat fogad mindenhol (sivatag, őserdő, havasok, stb.). A háttérben zajló élet megteremtése kiválóan sikerült, a különböző természeti szépségek, mint például egy zuhatag a környék állatvilágával kiegészülve nagyon kellemes atmoszférát biztosít a néha már egyhangú játékmenetnek. A zene, és azon belül is a hip-hop vagy a rap végigkíséri a történetet, egészen a végkifejletig. Tulajdonképpen a muzsika a progi egyik legerősebb része, ami annyira hozzátartozik az eseményekhez, hogy egy-egy új pályára való megérkezés előtt mindig egy rövidebb zenei betét látható és hallható.

IGEN? NEM?

Összességében tehát nem full rossz a program, csak egyszerűen belelépett a stílusban rejlő majd minden csapdába, ami miatt már nem szerepelhet az elsővonalas elit címek között. A játékban vannak jópofa és ötletes mozzanatok, de a valódi és lényeges újítások elmaradtak, ezért az elismerések is jóval szerényebbek a végeredményt illetően. A másik előszeretettel vétett hibája a stílusnak a programban megbúvó folyamatos kihívás hiánya, ami a TJ&E-re szintén jellemző, és sajnos igazi gyógyírt még a némileg hangulatos pályák sem jelentenek. Ebből következik a harmadik és végül is utolsó komolyabb melléfogás, ami nem más, mint a sablonos történet. Sokszor lett már hangoztatva, hogy a játékosok nem feltétlenül szépirodalmi műveket akarnak végigélni és nem is fontos logikai mestermunkákat alkotni, de ennél azért több is kipattanhatott volna az illetékesek fejből. A ToeJam & Earl harmadik része nem fog eladási rekordokat dönteni, de így karácsony környékén mindig jól jöhet egy kellemes és bájos ajándéknak való ötlet. Egyébként meg inkább próbáld ki a régi MegaDrive verziót!

SiD

HIP-HOP ŐRÜLTEK „ODAKINTRŐL”





TOEJAM & EARL III

SEGA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
1 mentés 12 blokk

✔ frappáns apróságok
✕ gyorsan múló kihívás

6 pont





NAGYON KOMOLY!

SERIOUS SAM

Akik ismernek nem lepődhetnek meg rajta, hogy az elmúlt egy hónapnak én nagyon örültem. Ez azért van, mert ők tudják, hogy mennyire szeretem az FPS-eket. Talán ez az a stílus, ami a leginkább közel áll hozzám és az olyan nevek, mint a Ghost Recon, az Unreal Championship, a Jedi Knight 2 vagy a Serious Sam mind olyanok, amiknek hatására általában teli szájjal szoktam vigyorogni. Mindegyik más egy kicsit, de egyben hasonlítanak… Nagyon jók! A GR ugye taktikai lövöldözős és abból is a legjobbak közt a helye, az UC-t nagyon nem kell bemutatni…többjátékos paradicsom. A JK 2 a gondolkozni vágyóknak nyújthat felejthetetlen élményt, az SS pedig az agyatlan lövöldözőknek. Aki szerette a Doom-ot, az egy az egyben tudja, hogy mire is számíthat.

Az említett játék szerintem senkinek sem ismeretlen, hiszen az FPS műfaj, azaz a belső nézetes lövöldözős stílus egyik nagy öregje. Emlékszik mindenki a pokol különböző bugyraira, amiken végig kellett gyalogolni, miközben élőholtak és démonok ezrei vetették ránk magukat? Azóta sem volt még egy hozzá hasonló alkotás. Ezt az űrt próbálta meg kitölteni a közép-európai Croteam, amikor annakidején (2001 eleje, PC-re) megjelent a fejlesztésük Serious Sam néven. A történet hasonló, mint a példaképben…itt is csúnya lények akarják lerohanni a földet és főhősünkkel a saját dimenziójukban próbálhatjuk meg kiirtani őket. Itt is ezernyi fegyver közül választhatunk és itt is tömegek szaladnak majd velünk szemben. Itt is…és itt is. Lehetne még folytatni a listát, de inkább kiegészíteném a példakép személyét többes számra. Ugyanis a srácokra még egy nagy név hatott, méghozzá a Duke Nukem, ami szintén nagy sikernek örvendett a korai időkben. Főhősünk hasonlóan milicista kinézetű és hasonlóan van egy-egy megjegyzése minden történéshez, ami időnként kisebb derültségre adhat okot. Na, de most már lássuk a medvét, avagy azt, hogy mik is a lehetőségeink…







KÉSZÜLJ FEL ÉLETED NAGY CSATÁJÁRA...

A főmenüben állítsd be a neked tetsző konfigurációkat, aztán kattints az új játék feliratra, hogy minél hamarabb kezdődhessen a gyilkolás. Amikor az első pályán találod magad, még csak egy szál kés lengedezik a kezedben, valamint egy pisztoly, de nem kell aggódni, hamarosan még egy pisztoly, illetve kicsivel később egy puska kerül majd a tulajdonodba. Aztán meg az összes többi lőfegyver. Azonban ne szaladjunk ennyire előre, most inkább az irányításról ejtenék pár szót. Aki keni-vágja a stílust, az nem fog rajta meglepődni, de gondolnom kell az újoncokra is… Szóval. A bal analóg karral, és az iránynyilakkal haladsz, a jobbal nézelődsz. A jobb ravasz a lövés, a bal pedig az ugrás. A bal kart benyomva leguggolsz, a jobbot lenyomva pedig a célkeresztet helyezed vissza a képernyő közepére. A betűjeles gombok a fegyverváltásra szolgálnak. Az X és az Y alkalmas arra is, hogy két kedvenc fegyveredet kijelöld velük (tartsd lenyomva sokáig…), aztán csak használni kell a két említett betűt és már a kezedben is a hőn szeretett gyilkoló eszköz. Nagyjából ennyi, nem nagy szám. Menteni a telefonfülkéknél lehet, az akciógombbal, ami a fekete színű. Új pályánál automatikusan ment a gép. A feladataid sem lesznek nehezebbek, mint az irányítás. Öld le az összes feléd tartó lényt, kapd fel az eléd kerülő cuccokat, használd a kapcsolókat, és juss el a következő ajtóig. A legnehezebb dolgod a titkos helyek, rejtett pénzek felkutatása lesz, de az meg ugye nem kötelező, csak ahhoz jó, hogy minél több életed legyen.

TÖBBJÁTÉKOS MÉSZÁRSZÉK

Igazából az SS egyjátékos buli, de a multi része is megállja a helyét. Egy gépen akár négyen is játszhatunk egymással szemben (vagy ketten a gép ellen), de össze is köthetünk négy dobozt, a nagyobb izgalmak érdekében. Jó-jó, nem egy Halo, viszont négy X-en lehet négyen is menni kooperatív változatban, aminek viszont nincs eddig párja. Gondoljatok csak bele. Saját TV-n nyomulsz, de melletted van még három társad is. Közben ezer démon szalad feléték. Érdemes kipróbálni. Persze a mindenki-mindenki ellen verzió is hatásos, de valamiért én az előbbi lehetőségért vagyok oda. Lényeg a lényeg: mindenki meg fogja találni a számításait, aki valami jófajta kis vérengzésre vágyakozik a haverjaival…Internetes mód ugyan nincs benne, de nem baj, ezt még meg lehet bocsátani.

A LEGJOBB, HA ÖLNI AKARSZ

És valóban… Agyatlan akcióból ötöst érdemel a cseh srácok munkája. Engem teljesen lenyűgözött. A grafika gyönyörű lenne, ha nem lenne az IDEGESÍTŐ szaggatás, amikor fordulunk, de ettől eltekintve tényleg lenyűgöző a vizuális megjelenítés. Irdatlan nagy terepeket mozgat meg a grafikus motor és amikor ezeken a nagy területeken vagy húsz ellenfél szalad felénk, akkor sincs semmi probléma a frissítéssel (kivéve, ha forgolódunk közben, de ezt már említettem). Amennyiben nem lenne az előbb írt negatívum, simán megkapná a kiváló minősítést. A játszhatóság rendben van, a többjátékos mód segítségével a szavatosság is. Bár szerintem anélkül sem lenne gond, mert ez az a program, amelyiket az ember bármelyik nap elővesz a szabad óráiban a fárasztó munka után, alatt, vagy előtt, hogy kicsit enyhítse a feszültséget. A zenék, hangok szintén jól el lettek találva…utóbbiak közül kiemelkedő a bombás démon hangja. Először csak egy halk ordítást hallasz, ami lassan erősödik. A végén pedig meglátsz egy lényt szaladni feléd, bombával a kezében, miközben folyamatosan üvölt, mint a sakál…(megjegyzem…feje nincsen „nekije"…). Iszonyatosan jó! Mint ahogy a hangulat is. Tényleg régen élveztem már ennyire egy szimpla öldöklős programot. Az ifjú tehetségek bebizonyították, hogy nem kell semmit sem agyon bonyolítani a siker érdekében. No… Van egy szép grafikánk, egy jó kezelhetőségünk, egy remek szavatosságunk, audio élményünk, valamint szuper hangulatunk. Ennyi? Nem… A főhős nem valami szimpatikus, de azt vettem észre, ahogy haladtam előre, hogy akár Jackoval is mehetnék, engem az sem érdekelne, olyan jó a hangulat. Ráadásul emberünk beszólásai időnként tényleg jók, de a kedvencem az volt, amikor elkezdett gurulni felém egy nagy kőgolyó, mire a csávókám nekiállt fütyülni az Indiana Jones fő dallamát. Azon elröhögtem magam. De persze ezen kívül is van még jó pár poénos helyzet…erre, és a hosszú kikapcsolódásra garancia a harmincvalahány pálya, amiből a program áll. Szerintem ideális vásárlás addig, amíg a Doom harmadik része meg nem jelenik…

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



SERIOUS SAM

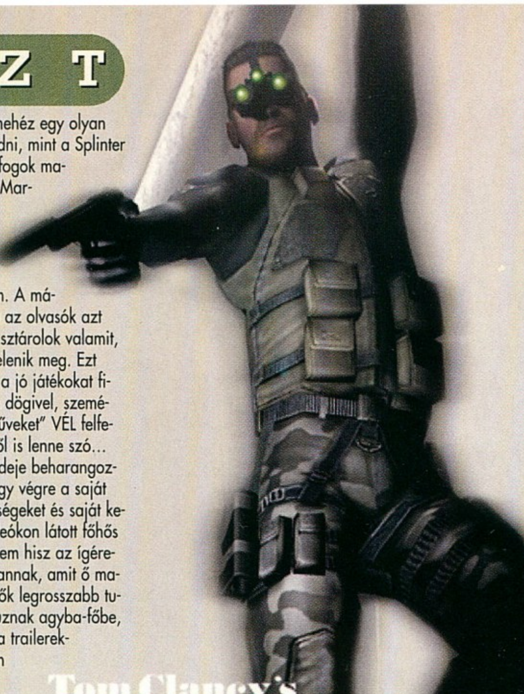
CROTEAM

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos egy gépen
1 mentés 269 blokk

✓ irdatlan hangulat, nagyon szép grafika
× fordulásnál bődületesen szaggat a játék…

8.5 pont



Tom Clancy's SPLINTER CELL

Előre le kell szögeznem, hogy nehéz egy olyan programnál objektívnek maradni, mint a Splinter Cell, de amennyire tudok, az fogok maradni mindvégig. Egyik oka ennek Martin, aki kifejezetten a lelkemre kötötte, hogy semmi ömlengés, novellázás, csak is a szigorú tények és a valódi értékek/hibák szerepeljenek ebben a tesztben. A másik ok az, hogy nem szeretném, ha az olvasók azt gondolnák rólam, hogy csak azért sztárolok valamit, mert az egy bizonyos géptípusra jelenik meg. Ezt már megkaptam, pedig én tényleg a jó játékokat figyelem, és bár abból volt PS2-re is dögivel, személyem MOSTANÁBAN nagyobb „műveket" VÉL felfedezni az X-re kiadottak közül. Miről is lenne szó... Egy olyan alkotásról, amit már jó ideje beharangoztak, de csak most jött el az idő, hogy végre a saját szemünkkel lássuk a beígért lehetőségeket és saját kezünkbe vegyük az eddig főként videókon látott főhős sorsát. Az ember manapság már nem hisz az ígéreteknek és a reklámfilmeknek, csak annak, amit ő maga is már megtapasztalt. A fejlesztők legrosszabb tulajdonsága ugyanis az, hogy kamuznak agyba-főbe, valamint olyan jeleneteket tesznek a trailerekbe, amik aztán a végleges játékban vagy nincsenek benne, vagy csak nem abban a formában, amiben mi vártuk. Ezért tehát szkeptikusan vártam a „Metal Gear Solid gyilkosnak" kikiáltott programot, ami nem más névre hallgat, mint a Splinter Cell...

MIRŐL IS BESZÉLEK?

Tom Clancy neve senkinek nem lehet ismeretlen, de akinek esetleg hiányosabb a tudása, az lapozza fel az arrébb található Sum Of All Fears cikkemet, ott röviden megismerheti az említett illető múltját. Nos...ez a Clancy bácsi nem bír lenyugodni és folyamatosan ontja magából az ötleteket, amiket aztán az Ubi Soft szépen ki is használ...lassan már őket is kezdem megszeretni, ellentétben eddigi véleményemmel. TC tehát kiagyalt egy újabb történetet, amiben természetesen ismét terroristák, összeesküvések és a világunkat fenyegető rossz emberek szerepelnek tömegesen. Az egyetlen ember, aki felveheti velük a harcot, nem más, mint Sam Fisher. Egy különlegesen kiképzett katona, aki bárkivel megküzd, ha arról van szó...és hát ne tagadjuk, arról van szó. Ez idáig még nem is lenne annyira érdekes, bár a történetről sejthettük, hogy jó lesz, ha Tom keze van a dologban. Ami igazán izgalmassá tette ezt a hírt annak idején, az a beharangozása volt, mely szerint nem egy egyszerű akciójátékról lesz majd szó, hanem egy lopakodós, gondolkodós kalandról, ami leginkább Solid Snake küldetéseihez lesz hasonlítható. A kiadott filmekből láttuk, ahogy a főhős oson, elkapja hátulról az őröket, lámpákat lő szét, hogy az ellenség ne vegye észre, köteleken ereszkedik le, ugrásból beáll két fal közé és ha elmegy alatta valaki, akkor teljesen természetes módon beleugrik a nyakába. Valamint azt is láttuk, hogy az időjárás teljesen változatos lesz, avagy esik, fúj, süt, lesznek mindenféle izgi fényhatások, egyebek. Szép volt, jó volt, de mint említettem, én arra vágytam már, hogy kipróbáljam.





MEGÉRKEZETT, KIPRÓBÁLTAM!

Amikor beraktam a lemezt, egy nagyon kellemes bevezető fogadott, de ez még mindig nem maga a játék volt, ezért nem is alkottam konkrétabb véleményt róla. Jó szokásom szerint először a Special Features pontot tekintettem meg, ahol a megjelenő Ubi programok mellett (XIII – mekkora játék, már alig várom...!), rengeteg dokumentumfilmet tekinthetünk meg a Cell készítésével kapcsolatban. Az animációtól és a szintek felépítésétől kezdve egészen a zenék, valamint szinkronok felvételéig mindenről megtudhatunk mindent. Sőt...magával Sam hősünkkel is megtekinthetünk egy felvételt. Ez kicsit olyan, mint a Star Wars féle R2-D2 interjú, egy reklámfilm, amitől először eldobtam az agyam. Emberünkről sok minden kiderül, még az is, hogy időnként utálja ezt a munkát. Hát...ez van... Ha már kinézelődted itt magad, és gondolod, benézhetsz a beállításokhoz, bár ott nem sok érdekesség vár rád. Ajánlanám inkább a Start Game feliratot, ahol beírhatsz magadnak egy nevet, kiválaszthatod a neked tetsző vibrációs erősséget, megtekintheted a gombkiosztást és a nehézségi fokozaton is állíthatsz. Amennyiben nekikezdesz, egy gyakorlópályán találod magad, itt megismerkedhetsz az irányítással. Elsőre talán bonyolultnak tűnhet a mozgáskombinációk sokasága, de hidd el nekem, hogy igazából nagyon egyszerű lesz, mivel jórészt mindent megtehetsz egy pár gomb segítségével. A stílus a már említett lopakodós, gondolkodós-akció három dimenzióban...tehát a kamera hátulról követ, te pedig teszed a dolgod, és elvégzed a feladataidat...

KEZEKET AZ IRÁNYÍTÓKRA!

Kezdjük az alapokkal. A bal analóg karral mozgunk, természetesen ezt több fázisban tesszük, vagyis ha kicsit nyomjuk a kart, lassan sétálunk, ha nagyon, akkor gyorsan futunk, valamint a kettő közti átmeneteket is igénybe vehetjük. Nézelődni a jobb karral tudunk, ha pedig azt benyomjuk, akkor a kamerát visszahelyezzük az alapállásba. Az Y az ugrás, a B a guggolás, az A az akciógomb (ezzel nyitod az ajtókat, használod a kapcsolókat...), az X pedig a fegyver elővételében segédkezik. Amennyiben ez utóbbi már megtörtént, a jobb ravasszal tudod a fegyver elsődleges tüzelését használni, a ballal pedig a másodlagost. Természetesen nem mindegyik gyilkoló eszköz rendelkezik mindkettővel. Lövöldözésnél a fehér gombbal tudsz újratölteni, normál esetben azonban ezzel lehet a falakhoz lapulni és úgy lopakodni. A fekete gomb az eszköztáradat hozza elő, amiben a bal analóg karral vagy az iránynyilakkal tudsz válogatni. Általában mindent a jobb ravasszal tudsz használni a kiválasztás után, de van, amit a pisztolyhoz hasonlóan először az X lenyomásával kell „élesíteni"...ilyen például a különleges mikrofonod is, amit pisztolyként kell a célra tartani – így tudsz másokat kihallgatni vele. A balra nyíllal az éjjellátódat kapcsolod be, a jobbra nyíllal pedig a hőlátásodat aktivizálhatod, amennyiben már nálad van az ehhez szükséges ketyere. A Select megmutatja menet közben a gombkiosztást, a Start pedig a menübe visz, ahol ismételten megtekintheted a nálad leledző tárgyak fegyverek, eszközök listáját, valamint itt nézheted meg az adott küldetés feladatait és az azokkal kapcsolatos információkat is. Nem utolsó sorban pedig innen tölthetsz be régebbi állásokat is, ha valami nem úgy sikerülne, ahogy te azt szeretnéd. Most pedig következzenek a komolyabb mozgások....

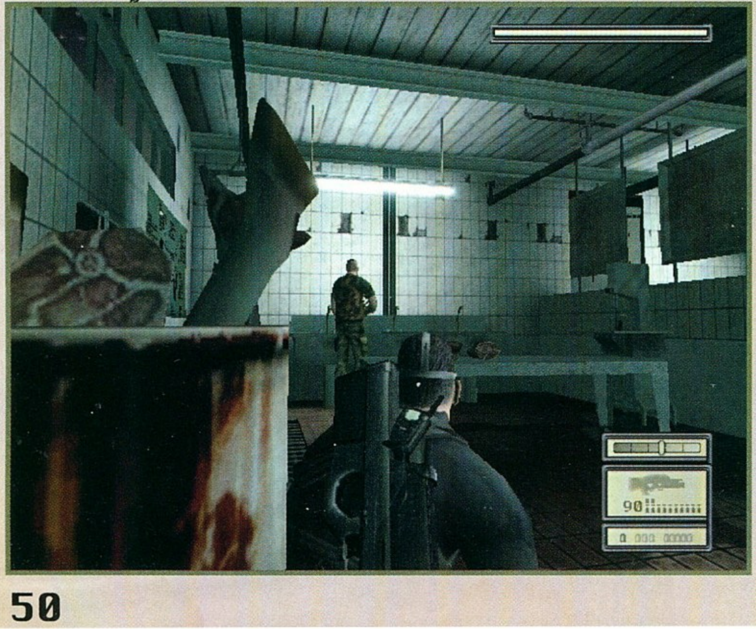
UGORJ, MÁSSZ, KÚSSZ, EJTS FOGLYOKAT

Nos...a mozgások listája hosszú, de nem végtelen. Hol is kezdjem... Amikor leugrasz valahonnan, nyomj hozzá a levegőben egy B-t is, akkor kiteszed a kezed, leguggolsz, így kevesebb zajt csapsz. Amennyiben nekiugrasz egy falnak, még onnan is tudsz egy újabbat ugrani, így viszonylag magasabb helyekre is feljuthatsz. Ha két fal közel van egymáshoz, be is tudsz középük állni az említett dupla ugrásos módszerrel, ilyenkor csak az Y-t kell nyomogatni, máris terpeszben figyelsz, valahol fejmagasság felett. Ilyenkor csak arra kell várni, hogy valaki elsétáljon alattad, már repülhetsz is a fejére! Amikor nem akarod a fegyvered használni, elég alapállásban a jobb ravaszt nyomkodni, így adhatsz pár atyait a veled szembenállóknak, de a legjobb módszer, ha a háttal állók mögé lopódzol és az A-val elkapod őket. A jobb ravasszal ezek után le is ütheted a foglyaidat, de akár cipelheted is őket, vagy ki is faggathatod a legtöbbjüket. A másik nagyszerű dolog az, hogy miközben magad előtt tartod a rosszfiúkat, lenyomod az X-et, ugyanúgy lövöldözhetsz, mint alaphelyzetben, csak így még pajzsod is lesz. Mondjuk a „pajzs" nem biztos, hogy ugyanennyire örül ennek a lehetőségnek. Vannak olyan helyzetek, amikor kifejezetten kötelező elkapni valakit, mert ő tud valami kódot, vagy ő az, akinek a retinája benne van a leolvasó adatbázisában. Utóbbi helyzetben oda kell cipelni a géphez és az A lenyomásával bele kell dugni a kis buksiját a leolvasóba. Az utolsó fontos mozgás a kapaszkodás. Emberünk automatikusan megkapaszkodik mindenben, amiben lehetséges, legyen az párkány, cső, gerenda, vagy akár egy kötél. Ilyenkor nem is kell nyomni semmit, csak egyszerűen mennünk kell, amerre akarunk, de például a lefelé csúszásnál még erre sem lesz szükség. Ami viszont lényeges: a vízszintesen felállított gerendákon úgy is át lehet kapaszkodni, hogy felhúzzuk a lábunkat, ehhez pedig csak a B-t kell használni. Így keskenyebb helyeken is át tudunk majd menni. Nagyjából szerintem ennyi, mást nagyon nem tudok írni, remélem, hogy nem felejtettem ki semmit...

APRÓBB TANÁCSOK

A legfontosabbal kezdem... Takarékoskodj rendesen a lőszerrel, mert eléggé fogyóeszköz. Sőt, azt is mondhatnám, hogy minimális mennyiségben fedezhető csak fel a pályákon, azonban ha profin haladsz, nem is nagyon lesz rá szükséged. Amire érdemes elhasználni az a lámpák kilövése. Nem csak azért, mert így kevésbé mutatsz majd jó célpontot az ellenfeleknek, akiket aztán az éjjellátó segítségével simán levadászhatsz, hanem azért is fontos ez,

EZ AZ, AMIT TÉNYLEG LÁTNOD KELL!!!





mert így jobban el tudod majd rejteni az áldozataidat. Ezzel kapcsolatos, hogy MINDENKIT rejts el nagyon jól... A lehető legsötétebb helyekre tedd a hullákat és a leütött embereket, mert különben szinte biztos, hogy megtalálják őket. Előfordulhat, hogy már a küldetés végén jársz, amikor az egyik korábban eliminált őrt mondjuk megtalálják a pálya elején, akkor kezdheted az egészet elölről. Ez elég idegesítő, ezért nagyon figyelj oda. Amelyik szobában van kapcsoló, ott azzal hatástalaníthatod a lámpákat, ezt is jól ki lehet használni. Az eltüntetés mellett még a kamerák ellen is jó a sötétség, mert van, amelyiket nem lehet csak úgy kilőni, ezeknél pedig a sötétség a leghatásosabb. Egyszerűen csak felkapcsolod a szemüvegedet és elsurransz előttük. A mentés automatikus, úgyhogy azzal nem kell foglalkoznod. Nézz be minden számítógép adataiba, mert lehet, hogy fontos információkat rejtenek. Az eszközök használata önmagáért beszél, de egy-kettőt érdemes a húzósabb helyzetekre tartogatni. A zárnyitók közül például használd a hagyományost (a végigjátszás elején leírom a működését...), mert a gyorsabbra akkor lehet majd igazán szükséged, ha nagyon sietsz valahova és nincs időd szórakozni a zárnyelvekkel. A legfontosabbak még, hogy legyél mindig halk, észrevehetetlen és pontos. Amennyiben mindenképpen gyilkolni akarsz, célozz fejre, az rögtön halált okoz. Tulajdonképpen ennyit akartam, szerintem nincs semmi megoldhatatlan, vagy botrányosan nehéz része a programnak, bár néha meg fogsz vele szenvedni, azért mindig adja magát, hogy mit és hogyan kell csinálni. A továbbiakban már csak sok szerencsét kívánhatok, valamint rátérnék az értékelésre és a véleményem kinyilvánítására...

KÖTELEZŐ DARAB!

A főszerkesztő úrral már párszor kifejtettük, hogy tökéletes játék nincs, de vannak kötelező, „tíz pontos" alkotások. Nos...elfogultság nélkül mondhatom, hogy a Splinter Cell ilyen. Egy X tulajdonosnak sem hiányozhat a gyűjteményéből. Nem mondhatnám, hogy odáig vagyok ezért a stílusért, de a teszt alanya elég profi volt ahhoz, hogy még az én szívemet is megdobogtassa. Amiért ez sikerült... Először is a grafika. Ilyen szépet még életemben nem láttam! A fények, az árnyékok, a kidolgozottság...eszméletlen. Azt hiszem, hogy nyugodtan kijelenthetem, ez az eddig készült legszebb program a konzolok történelmében. Az eső lélegzetelállító, időnként olyan képek tárulnak elénk, amiktől szabályosan ledöbbenünk. Az égő ház, vagy az olajfúró toronyra érkezésünk...mindegyik olyan pillanat, amikor csak álltam és bámultam. Fájóan realisztikus.

Azonban nem csak a grafika az, ami számít egy játék értékelésénél. A játszhatóság is remek, hiszen rengeteg dolgot tehetünk, mindezt úgy, hogy közben nem gabalyodunk bele az irányító különböző gombjaiba, funkcióiba. Ennél egyszerűbben nem is lehetett volna megoldani a lehetőségeink felhasználását. A nehézség jól el lett találva, nem iszonyatosan kemény, de nem is fogunk fütyörészve végigsétálni a szinteken. A lehetőségeink pedig korlátlanok. Már eleve a mozgások eszméletlenek, de a felhasználható eszközök még jobban felteszik az i-re a pontot. A kémlelőtől például leesett az állam. Amikor meg akarjuk tudni, hogy mi van egy ajtó mögött, csak átdugjuk az alatta lévő kis résen és már kukucskálhatunk is. De említhetném még a zárak nyitását, a függeszkedéseket, a lámpák kilövését, a lehallgatást és még ezernyi apróságot, ami nagyot emel a szuper hangulaton. A zenék szintén nagyon jók, a hangokról pedig csak annyit, hogy Sam szinkronja például Michael Ironside volt, aki már rendelkezik egy „kisebb" színészi múlttal. A fegyverek is jól szólnak, szóval minden rendben. Az egyetlen probléma a szavatossággal lehetne...mondom lehetne. Viszonylag rövid a játék (bár stílusában hasonló hosszúak a megjelent alkotások...), de nem csak egyszer élvezetes végigvinni. Ha belemélyedsz, egyszerűen rabul ejt. Ha valakinek azonban még így is kevés lenne az a tíz szint, amit a korong rejt, annak akkor felhívnám a figyelmét a menüben látható Download Levels feliratra... Azt hiszem, hogy nem kell ecsetelgetnem, hogy ez milyen lehetőségeket és milyen szavatosságot rejt magában! Most pedig ezek után megjegyezném, hogy ezek nem ömlengések voltak, meg nem elfogultság (mondom...még csak nem is a stílusom ez a műfaj...), hanem a TÉNYEK... De szerintem mindenki próbálja ki maga a programot, akkor majd elhiszi nekem azt, amit most itt leírtam. A Splinter Cell az, amire tényleg nyugodtan mondhatom azt, hogy kötelező és mindenkinek meg kell szereznie...sőt még azt is megkockáztatom, hogy közel került a tökéleteshez is! Az Ubi Soft most nagyot bizonyított és a fejlesztők rendesen megdolgoztak azért, hogy ne kössek bele mindenféle hülyeségbe, amiket csak azért találok ki, hogy lehessen valami rosszat is olvasni a tesztben. De tudjátok mit? A kukacoskodók kedvéért annyit megjegyezném, hogy szerintem akkor is kicsit kevés a fellelhető töltények száma. Bár ez sem gond... Ennyi... Aki nem hiszi, járjon utána!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu









SPLINTER CELL

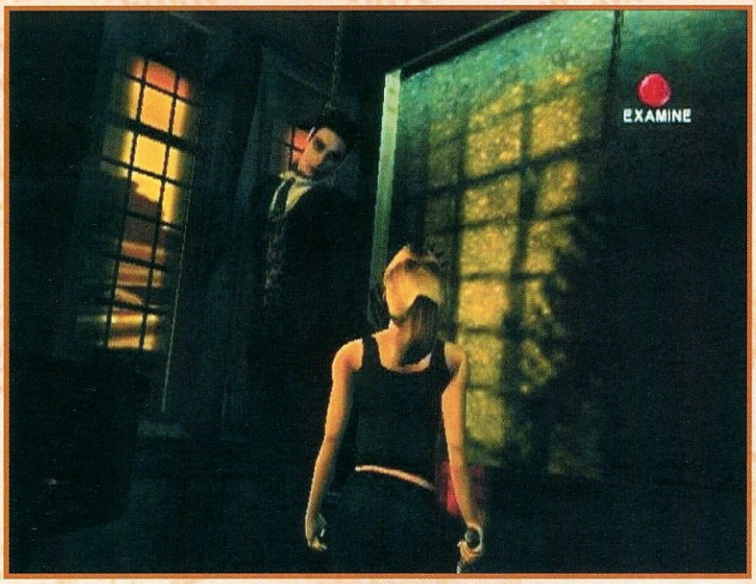
UBI SOFT

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 469 blokk

✔ a hangulat, a lehetőségek, és a megvalósítás
✕ he nem tudsz letölteni új pályákat

10 pont



Eternal Darkness
Sanity's Requiem

FÉLELMETESEN ŐRÜLT, VAGY ŐRÜLTEN FÉLELMETES?

Nagyon-nagyon régen történt, jóval azelőtt, hogy az emberi faj az evolúciós piramis legtetejére került volna, az egyszerű és primitív gondolataival, hogy egyedül birtokolja a teljes Univerzumot. A Földet egy másik faj uralta. Egy faj, amely nem a mi általunk ismert fizikai törvények szerint élt, mely faj számára ismeretlen volt az etika és az erkölcs. Hosszú idő telt el, közben beköszöntött a jégkorszak. A megváltozott időjárási viszonyok a fajt mélyen a föld alá űzték. Meg kellett hátrálniuk ugyan, de legalább életben tudtak maradni. Miközben odafent a felszínen megkezdte fejlődését a homo sapiens, az ősök csak csendben vártak. Vártak arra, amikor ismét előjöhetnek a rejtekhelyekről, és az emberiséget a pusztulásba taszítva, ismét birtokba vehetik a földet….

Azonban mint azt ma már tudjuk, mindig voltak olyan szélsőséges elemek, radikális csoportok, melyek mindent megtennének a hatalomért. Ezek a tikos szövetségek cselszövéssel és ármánykodással a sötétség közelébe jutottak, a módot keresték, hogy visszaállítsák az Ősök eredeti hatalmát, akár beléjük szállva, magukban hordozva is őket. A siker érdekében mindent bevetettek: mágia, véres rituálék, emberáldozat, kárhozott istentiszteletek. Ezek az emberek azonban könnyű prédát jelentetek az Ősöknek, nem is sejtették, hogy azok kihasználják őket, és valójában saját céljaikhoz használják fel, hogy visszatérhessenek és pusztíthassanak….

De nincs még minden veszve, a sötétben egy halovány reménysugár csillan! Hétköznapi emberek egy csoportja, felülemelkedve fajtájuk korlátjai szabta határokon, az emberiség tudta nélkül olyan hőstetteket vitt végbe, melyek visszabillentették a mérleg nyelvét. Ezeknek az embereknek kellett szembenézniük – az őrület határán táncolva – a legrettegettebb félelmeikkel, melyet az Ősök keltettek életre. Titkos háború kezdődött, mely még napjainkban is tart… Az emberiség sorsa, most már a te kezedben van!

KÖZELEDIK A SÖTÉTSÉG

Az Eternal Darkness az egyik legjobban várt játék volt, még anno Nintendo 64-en, hiszen már lassan négy éve, hogy belekezdtek a fejlesztésébe. Aztán ahogy sok egyéb más projectet, ezt is utolérte a végzete: a platform, melyre szánták, előbb ment a süllyesztőbe, mit hogy elkészült volna a játék. Szerencsénkre a programnak más sorsot szántak az égiek és megkezdték a GameCube-ra való átkonvertálását. Európa maradt persze legutoljára, már ami a megjelenést illeti, de ha gyorsak vagytok még a Jézuskát is megelőzve győzhetitek le a sötétséget. A program egyébként napjainkban játszódik, a főszereplője egy fiatal lány, Alexandra Roivas, akinek titokzatos és brutális módon meghal a nagyapja a családi birtokon. A lány a helyszínre utazik és látva a rendőrség tehetetlenségét, saját maga kezd el nyomozni a gyilkos után. A rezidencián aztán furcsábbnál furcsább dolgokra bukkan, és egy titkos szobából előkerül egy ősrégi kötet Örökös Sötétség címmel. Ez az a könyv, melyben a kiválasztottak több mint kétezer éve jegyzik a titkos háború történeteit. Alexa belekezd az olvasásba és miközben kitisztul előtte az igazság, megtudja, hogy a leszármazottjai is az Őrök közé tartoznak (sőt, a Roivas név angolul visszafelé olvasva megmentőt jelent), és ezzel együtt ő is kiválasztott, mi szépen végigjátsszuk a könyvben olvasható történeteket. Megismerhetjük a különböző korokban élt kiválasztottakat, vagy mellékszereplőket, és ahogy utazgatunk az időben számunkra is világossá válik, hogy közel a végkifejlet. Éppen ezért, bár mint mondtam Alexa játék főszereplője, a kezdeten és a befejezésen kívül vele csak a pályák között találkozunk. A könyvből ugyanis jó néhány oldal hiányzik – csak akkor tudjuk folytatni az olvasást, ha a lánnyal felderítjük a házat, megoldjuk a rejtvényeket, megtaláljuk a kitépett lapokat. Ha jól számoltam rajta kívül még tizenegy szereplőt irányíthatunk kezdve egy római légiós parancsnoktól, át sötét középkoron és az Első Világháborún, még az elhunyt nagypapát is táncba vihetjük. Már csak az eltérő korok miatt is minden szereplő egy kicsit más, mind tulajdonságokban, mind fegyverekben, de mágiát például függetlenül attól, hogy épp kivel játszunk, minden karakter használhat. Amiben viszont mindnyájan megegyeznek, az az, hogy képesek elveszíteni a józan eszüket.....



AZ ŐRÜLET

Minden emberünknek három kijelzője van, a piros egyetemesen az életerő, a varázserő mindig kékkel van jelölve, a zöld pedig… Az egy elég érdekes dolog. Az a zöld csík mutatja ugyanis a karakterünk lelkiállapotát, ha egy zombival vagy egyéb rémmel találkozunk, ez a csík elkezd fogyni. Minél kisebb a csík, az emberünk annál nehezebben viseli a körülményeket, a talaj kicsúszik a lába alól, besokkol, elveszti a józan ítélőképességét, hallucinálni kezd. Ez kezdetekben csak abban nyilvánul meg, hogy kicsit megdől képernyő, remegni kezd a kép, különböző hangokat hallasz, mint gyereksírás, sikolyok, léptek mögötted, dörömbölés az ajtón. Aztán ahogy egyre durvulnak a dolgok, repkedő könyveket látsz, valami láthatatlan követ, elsüllyedsz a padlóban, leszakadnak a végtagjaid, helyet cserél a padló és a mennyezet, összemész, megnősz, idegen helyeken lyukadsz ki, zombivá változol, de a legjobbak szerintem a „technikai" hallucinációk. Például nem működik a joy-od, elsötétül a képernyő, különböző feliratok jelennek meg, mint hogy a GC-d túlmelegedett, Disk Error, meg hasonlók. Kettőt még én is nagyon beszoptam, az egyik az az volt, hogy hirtelen vége volt a játéknak, a készítők megköszönték, hogy játszottam az Eternal Darkness demójával, és jött a felirat, hogy mikor fog megjelenni a teljes játék. A másik az volt, hogy amikor menteni akartam, törlődött a teljes memóriakártyám! Mondjuk a Windows-os „kék halál" képernyő sem volt semmi. A őrültség kijelző egyébként kétféleképpen tölthetjük is. Az egyik az, hogy kivégezzük az elhullott ellenfeleinket. Mivel a legtöbb utunkba akadó zombi, múmia, satöbbi rém, már amúgy is meghalt egyszer, nem lehet csak úgy egyszerűen visszaküldeni őket ismét a másvilágra. Minden ellenfélen több találati hely van, karok, felsőtest és a fej. (Kivéve nagyobb szörnyeket). A zombiknak érdemes először a fejüket lecsapni, mer ilyenkor egy aranyos mozdulattal konstatálják, hogy elvesztették azt, és vakon csapkodva megállnak, vagy megpróbálnak utánunk jönni. Néha még egymásnak is esnek. Ekkor levághatjuk a karjaikat, vagy ketté is vághatjuk, lőhetjük őket. Ilyenkor általában elesnek és lent is maradnak a földön (kivéve amelyik fajtának visszanőnek a végtagjai), ekkor gyorsan kell cselekedni (mi-



vel egy idő után eltűnnek) – amikor megjelenik a Mortal-osok kedvenc felirata (Finish him), ki kell őket végezni egy utolsó csapással. Minden egyes kivégzés JÓ hatással van karaktereink lelki békéjére. Ha már az ellenfeleknél tartunk, elmondom, hogy jó pár fajtával találkozhatunk, lesznek majd főellenségek is, de most csak egyet emelnék ki külön, a kicsi skorpióhoz hasonlítót. Ez a kis csöppség ugyanis nagy genyaságra képes. Szeme az nincs, tehát nem lát, viszont a hallása, mint a denevéré, épp ezért ha el akarjuk vele kerülni a konfrontációt, mindig lopakodva közlekedjünk a közelükben. Ha ugyanis észrevesznek, elteleprotálnak minket a saját dimenziójukban, ahonnan ha nincs szerencsénk, csak nagy vérveszteségekkel tudunk visszatérni. Óvakodjunk tőlük! Visszatérve a gyökerekhez... Szóval van még egy mód, hogy kigyógyítsuk magunkat az őrültségből, ez pediglen a varázslás.



A VARÁZSLATOK

Ahhoz, hogy varázsolni tudj (az ET köteten kívül), először is szükséged van egy Power of Circle nevű cuccra, ebben lehet ugyanis összekötni a mágikus rúnákat. Rúnákat sokfelé fogunk találni a pályákon, de egyes darabokat majd ellenfelek testéből kell majd kivernünk. A rúnákat alapban még nem tudjuk használni, mivel még a nevét sem ismerjük, ezen segítenek a mágikus kódexek, amikben a leírásokat találjuk. Ha egyegy rúnához megtaláltuk a kódexét, a rúnán automatikusan kiíródik a neve is. Ha mindez megvan már csak varázslatot leíró tekercs hiányzik, ebben vannak ugyanis rögzítve a hozzá szükséges összetevők listája. Az összetevőket aztán a Power of Circle-ben kell egymáshoz kapcsolni. PoC-ből négyet találhatsz az egész játékban, egyre erősebbeket, így magasabb szintre tudod fejleszteni a varázslataidat (igaz kell hozzá egy Power rúna is). Lesznek majd elengedhetetlenül szükséges varázslatok, mint például a gyógyítás, a pajzs, a tárgyreparáló, vagy a törő varázslat. Aztán vannak, amikre nincs igazán szükség egy-két helyet leszámítva, például, amikor egy zombit idézhetünk meg és őt irányíthatjuk.



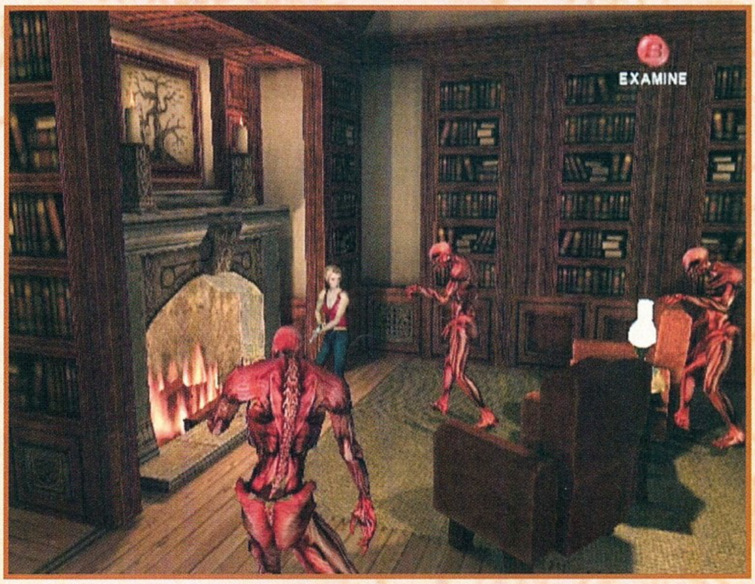
A JÁTÉKMENET

Ha mindenképp hasonlítani akarnám a játékmenetet valamihez, akkor mondjuk az Alone in the Dark-hoz vagy a Resident sorozathoz tudnám, leszámítva a varázsaltokat és az őrület kialakulását a karakterünkben. Tárgyakat kell keresgélnünk és azokat a megfelelő helyeken használnunk. A legtöbb helyen rajtunk kívül csak ellenfelek lesznek, akiket le kell kaszálnunk, de azért akadnak majd segítőtársaink, akikkel beszélni is tudunk a játék sajátos felfogásában. Az előre letárolt sztorivonal pedig mindig folytatódik, ha valamit helyesen megoldottunk. Ami még külön érdekessége a játéknak, hogy egy-egy helyszínre többször is visszakerülünk, csak mindig más korban, így más aspektusból ismerhetjük meg az adott pályát. Ez persze nem feltétlenül jó, de érdekes. Egyébként a grafikára egy rossz szavunk sem lehet, főleg a környezet van eszméletlenül szépen kidolgozva, részletesek és atmoszférikusak a helyszínek. (A tűz és poreffektus mondjuk SNES szintű szutyok.) A karakterekkel már nem voltam ennyire megelégedve; van, amelyik szép, de például a főhősnő elég kockás és a csípőjét is elég furán riszálja: mintha egy vízzel teli zacskót hordana a hasa helyén. A Shenmue-ban szerintem szebbek voltak a szereplők. Nem kapcsolódik szorosan ide, de a legtöbb szereplő a saját fejezete végén csúfos véget is ér, ki úgy, ki így de beadja a kulcsot. Sőt lesz olyan is, hogy az egyik átváltozott szereplőt, majd egy másikkal kell legyőznünk. Sokféle fegyver megfordul majd a kezünkben, a kardoktól egészen a lőfegyverekig, de arra mindig vigyázzunk, hogy a különféle fegyverek beleakadhatnak a tereptárgyakba pont, mint az életben. Amúgy a stuff ezen része is tökéletesre van kidogozva, minden fegyver úgy viselkedik mint az életben, gondolok itt például a töltésükre. A hangok az egyik legjobban eltalált komponensei a programnak, rendesen ráhozzák a parát az emberre és a zenék is hozzák a hely hangulatát.

MEGŐRÖLÜK!

Ez egy nagyon jó játék, eszméletlenül kidolgozva, részletes és nagyszerű történettel, de mégis van benne egy rakat bosszantó kis hiba, amit igazán kiküszöbölhetőek lettek volna. Kezdjük ott, hogy célzás közben nem lehet haladni, ezt utálom a Residentben is. A másik, ami a könyökömön jött ki az irányítással kapcsolatosan, hogy három fázison kell végigmennünk, hogy egy tárgyat felvehessük. Először meglátjuk, megvizsgáljuk, majd a program megkérdezi, hogy fel akarjuk-e venni. Ráadásul a játék egy csomót rizsázik. Nem elég, hogy megkérdezi, akarjuk-e felvenni, de még azt is leírja, hogy az adott item min van, mi van mögötte a falra rajzolva stb. Ez a sok szöveg pedig nem fér be a kis szövegablakba, és állandóan húzni kell felfelé a szöveget. Idegesítő és unalmas. Az is eléggé kiábrándító, hogy ha mondjuk meghúzunk egy kart, vagy a helyére teszünk valamit, azt nem az emberünk hajtja végig, hanem csak úgy a levegőben a helyükre kerülnek, ezt jobban is kidolgozhatták volna, elég illúziórombolό. Aztán az is zavaró, hogy a segítőtársainkkal nem lehet valóban kommunikálni, hanem a program egyszerűn csak kiírja, hogy mit szeretnének tőlünk, épp mit éreznek (hálásak-e vagy félnek), teljesen tárgyilagosan, személytelenül. A legeslegnagyobb hiba viszont, ami szerintem elfogadhatatlan, hogy valószínűleg semmit nem fejlesztettek az eredetileg Nintendo 64-re készült pályákon. Egy kártya kapacitása pedig, mint tudjuk kicsi, ezért a pályák is nagyon rövidek, és hogy helyet spóroljanak, minden helyszín kétszer-háromszor került megjátékosításra, magyarán nagyjából négy-öt helyszín van és ezek váltakoznak koronként. Annak ellenére, hogy egyébként sokan el fogtok akadni a rejtvényeken (ezért lesz jövő hónapban teljes végigjátszás) a cucc meglehetősen rövid. Hogy érzékeltessem: a tizenegy+1 pályát elsőre 8 óra alatt vittem végig, de másodszorra ez az idő már öt óra alatt volt. Utánanéztem kicsit a neten a dolgoknak, ott is mindenki inkább kikölcsönzésre ajánlja, mint megvételre, mivel három befejezést hozhatunk ugyan be, de ez sem fogja lekötni az embert három napnál tovább. Nem akarom rossz szájízzel befejezni a cikket, de olvastam még valamit a neten, méghozzá elég sok helyen, amit szerintem, nem árt, ha tudtok. Arról van ugyanis szó, hogy sokan panaszkodtak, hogy a játék az állandó töltögetés miatt (ugyanis állandóan pörögnie kell a fejnek, hogy a véletlenszerű hallucinációkat be tudja bármikor tölteni), tönkrevágta a gépüket. Mire többször végigjátszották akadoztak a videók, meg a párbeszédek. Nálam ilyen ugyan nem történt (mert én ilyenkor mindig belerúgok a gépbe :) – jó tudom Márti, hogy mindig elsütöm ezt a poént, de te így szeretsz igaz? :), de az tény, hogy elég komoly hangokat adott ki a gép játék közben. Olyan igazi szenvedőset... Mindezek ellenére legalább egyszer ki kell próbálni az anyagot, mert egyelőre páratlan.

CSIPI M LEE







ETERNAL DARKNESS

NINTENDO

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
15 blokk

✔ megőrülööööök!!!!
✕ a sok kis bosszantó hibától

8.5 pont

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse

Egyik éjjel történt nem is olyan régen, miközben Miki Egér az igazak álmát aludta, halk kaparászás hallatszott a szobában, mely felkeltette Miki álom-énjét. Az álom-én egy furcsa szerzetre, egy szellemre lett figyelmes, mely a tükör túloldaláról hívogatta őt. Az álom-én tudta, hogy ez az egész csak álom, ezért bátran lépett át az ismeretlenbe a tükrön hogy megkezdődjön eddigi életének legnagyobb kalandja....

Legalábbis a mini-korong dobozának a hátoldalán található rövid ismertető szerint ez Miki életének legnagyobb kalandja, tele mókásabbnál mókásabb eseményekkel, mini-játékokkal és rengeteg megoldandó feladattal. Nos, az én véleményem merőben más. Ha valóban ez Miki Egér legnagyobb kalandja, akkor ez idáig egy öregek otthonában tengethette életét. Nem akarom én nagyon védeni az egeret, mivel egyáltalán nem kedvelem, ráadásul a Disney is egyre igénytelenedik lefelé. (Szegény öreg Walt bácsi, ha még élne főbe lőné magát, ha látná, hogy mostanában milyen termékeket adnak el a nevével. Vagy miket is beszélek, még hogy adnak el?! Inkább úgy fogalmaznék, hogy adnak ingyen a ****** menük mellé a gyorséttermekben.) Ennél azért mindenképpen jobb játékot érdemelt volna, mondjuk egy olyan szemetet, mint a múlt havi számban a Donald Kacsa. De úgy látszik a Disney-nek ezúttal sikerült egy még nagyobb állatsággal előállni. A Magical Mirror ugyanis nem egy háromdés mászkálós-gyűjtögetős játék, amint ahogy azt az ember a képekről gondolná, hanem egy végtelenül egyszerű bugyuta ki point & click „kaland" játék.





HOL IS HAGYTAM ABBA?

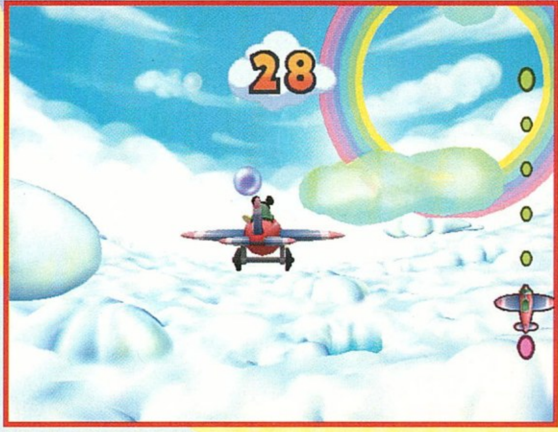
Ja, ott hogy az álom–én átment a tükrön. A kis gonosz szellem pedig, hogy ne térhessen vissza, a tükröt darabokra törte és szétszórta a ház különböző pontjaira. A mi feladatunk lesz tehát, hogy a házat, majd később még néhány más helyszínt is átkutatva megkeressük a tükör darabjait és visszajussunk a valódi világba. Bár a játék főszerepkője Miki Egér, mi mégsem őt fogjuk irányítani, hanem a képernyőn mozgatható kis kézikont. Ha ez a kézikon az alap szürke színről átváltozik fehérre, akkor oda el tudunk menni. Ilyenkor vagy végigvárjuk, amíg Miki a saját mag kis retardált tempójában és szertelen mozgásával magától odasétál, vagy az A gomb nyomogatásával futásra ösztökéljük őkelmét. Ez utóbbit ajánlom, mert...csak, majd megtudja az, aki megveszi a játékot. Az ikon bizonyos helyeknél meg is változhat. Ha egy ajtóra mutató nyíl lesz belőle, akkor ott valószínűleg be- vagy kimehetsz egy nyílászáró egységen. Ha az említett ajtót kulccsal nyílik, akkor pluszban még egy kulcs ikon is meg fog jelenni. Ebben az esetben, ha van kulcsunk, Miki saját magától fogja azt használatba venni. Ha valamit megvizsgálhatunk, a kézikon nagyítóra vált, érdemes megvizsgálni olyan helyeket is, ahol a kéz ikon szürke marad, mivel rengeteg különféle tereptárgyat megmozgathatunk így, például ablakokat, képeket a falakon stb. Egy tárgyat egyébként hasznos, ha többször is megvizsgálunk, mert a szellemi fogyatékos barátunk sokszor csak második nekifutásra fogja fel a dolgokat. A bejárható terület nem túl nagy, a ház hozzávetőlegesen 10-15 szobából áll, és egy rövid kirándulást teszünk majd a ház alatt húzódó barlangrendszerben és egy óratoronyban is (ami a barlangból nyílik, logikus nem?). Ebből adódóan aztán a program élettartama sem túl hosszú, egyórai játék után ott tartok, hogy már csak két darab hiányzik a tükörből. Grafikailag a játék semmi különlegeset nem nyújt, kicsit ugyan rajzfilmszerű, de azt a TV-nél, ahol valódi rajzfilmrészleteket is nézhetünk, rögtön lejön, hogy ez azért ahhoz képest abszolút sivár. Ez igaz a megoldandó feladatokra is, amik általában csak a megfelelő tárgyak, megfelelő helyén való használásából, esetleg őrült gombnyomogatásból állnak. A feladatok teljesen hétköznapiak, fantáziátlanok, például villanykacsolók kinyitása, szekrények átkutatása, fogaskerék helyére rakása. Van néhány mini játék is (táncolás, repkedés, menekülés egy őrült kard elől), de vagy elképesztően igénytelenek, vagy elképesztően könnyűek. Leginkább csak arra jók, hogy a csillagjainkat feltöltsük. Ugyanis ahhoz, hogy játékot teljesíteni tudjuk, nagy kék átlátszó csillagokat is gyűjteni kell (összesen tíz van ilyen a játékban). Ezeket akkor kell használni, amikor elkezd a képernyő széle pulzálni, ekkor valamilyen trükkös dologra számítsunk. Minél több kék csillagunk van annál komolyabb dolgok elvégzésére leszünk képesek. A sárga kis csillagok a kék csillagokat töltik fel. Az egész játékban a primitív egyszerűségen, a puritán grafikai megoldásokon, a prüntyögő zenéken, a Mátrixos kameranézetek meggyalázásán és a nevetségesen egyszerű játékmeneten túl a legfrusztrálóbbak a giccses átvezető jelenetek és a legidegesítőbbek Miki szellemi fogyatékos megnyilvánulásai. A túláradó öröm, vagy a mérges felkiáltás ugyanúgy Miki Egér gyűlöletére készteti az embert, mint az elgondolkodtató ábrázat, amit elő tud adni minden egyes rejtvény előtt, vagy a széttárt kar, ha egy tárgyat nem jó helyen próbálunk használni. Nekem nincs ellenemre sem a helyzet, sem a jellemkomikum, de azért ennyire még a kicsiket sem kellene hülyének nézni. Apropó kicsik: a játékban van egy Kids mód is a sima normálon kívül, ahol egy másik kontrollerrel egy felnőtt is becsatlakozhat a játékba és segítséget nyújthat a fiatalabb játékosnak. Ez nagyon jól jön, mivel a legtöbb feladathoz semmiféle segítséget nem kapunk a játéktól, sokszor csak a véletlen és minden egyes hely megvizsgálása juttat tovább. A játékot egyébként össze lehet kötni a GBA-val is, így játszani tudunk a Disney Magical Quest-el GC-n is. Hogy a játék hülyeségének mélységeiről átfogó képet adhassak, ahol én tartok, ott Miki már visszamehetett volna a valódi világban, mivel a tükör már működött, de a nyomi egér megsajnálta a szellemet, mert ha visszamegy nem lesz kivel gonoszkodnia, ezért inkább odaát maradt. Épületes!

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



TÜKRÖM–TÜKRÖM MONDD MEG NÉKEM, EZ A JÁTÉK A LEGIGÉNYTELENEBB A VIDÉKEN??





MAGICAL MIRROR STARRING MICKEY MOUSE

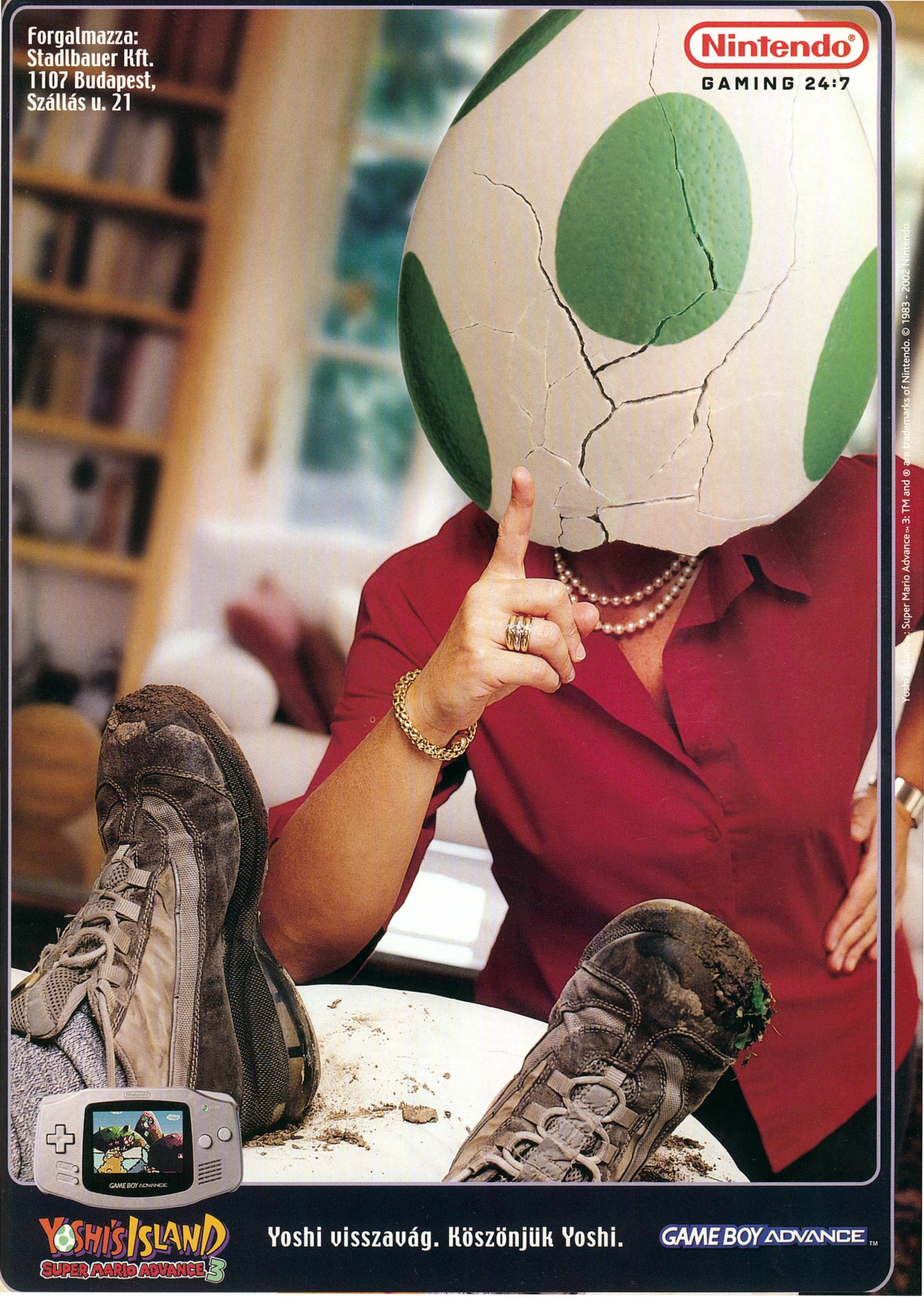
NINTENDO

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1 Játékos
3 blokk
gba link

✔ csak kicsiknek
× nagyon erőltetett az egész

4 pont


Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest,
Szállás u. 21
Nintendo®
GAMING 24:7
Yoshi's Island™: Super Mario Advance™ 3: TM and ® are trademarks of Nintendo. © 1983 - 2002 Nintendo.
Nintendo
GAME BOY ADVANCE
YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3
Yoshi visszavág. Köszönjük Yoshi.
GAME BOY ADVANCE™

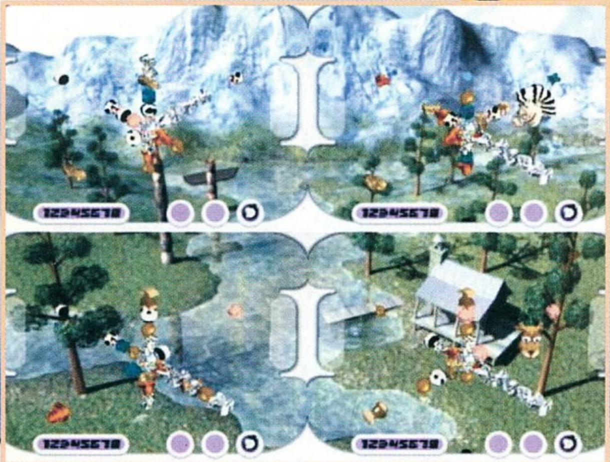




Megérkezet az első logikai játék a Nintendo „csoda” kockájára. Sajnos teljesen német nyelvű gépkönyvvel jött, és nem is találtam túl izgalmasnak a vendéget, úgyhogy gyorsan ki is tessékeltem a hátsó kijáraton, nehogy a szomszédok észrevegyék, hogy nálam járt. Előttem azonban még töltöttem neki egy italt (végül is én voltam a vendéglátó, és azért nem vagyok én akkora bunkó, mint ahogy azt egyesek állítják :) elbeszélgettem vele erről-arról, szakmai dolgokról, ő pedig közben észrevétlenül megmutatta nekem, hogy milyen szerzet is valójában. Egyébként nekem először egy nagyon régi sztori jutott eszembe, amikor megláttam a játékot. Ez még azokban az időkben történt, amikor Csipike kisfiú volt és nem rontották meg érzékeny lelkivilágát holmi világi élvezetek, amikor még nem gyötörték meg törékeny testét erkölcstelen, kéjelgő nimfák. Csipike ekkor még nem tudta, mi az, hogy munka (ezt mondjuk most sem tudom még :), vagy miért a lét a tét. Csipikét ekkor még csak a különböző materiális játékok érdekelték. Akkoriban sokszor ült össze a család egy-egy hétvégi délutánon, hogy „társasozzanak”. Ezek között a készletek között is volt egy, ami mindenben különbözött a többitől (nem, nem az Élve fogd el :), ez pedig a lóverseny volt. Ehhez a társasjátékhoz nem egyszerű pöttyözött kocka járt, hanem egy minden oldalán más színnel megjelölt. Aki emlékszik rá, az tudja, miről is beszélek. Ez csak azért jutott eszembe, mert a Zoocube-ban pont egy ilyen kockát kell használnunk, bár egész más megközelítésből, mint a lovas társasban.

VESZÉLYBEN A FÖLD, MENTSÉTEK AZ ÁLLATOKAT!

A programnak van ám története is, nem mintha egy logikai játéknál ez számítana, de mégis, hogy ne csak úgy cél nélkül csikorogjanak a fogaskerekek odafent, ilyenje is van. (Csak halkan jegyzem meg, hogy ha egy logikai játék önmagában nem állja meg a helyét, akkor azon már semmilyen körítés, sztori nem segít. Legjobb példa erre a Tetris. A létező legegyszerűbb játék, teljesen puritán előadásban, aztán mégis a mai napig legkedveltebb lodzsik gém. Az más, ha mondjuk ismert karaktereket szerepeltetnek agyserkentő játékokban, így reménykedve egy kis extra profitban.) A Zoocube-nak számomra elég zavaros volt a sztorija. A rövid videóból mindössze annyit lehetett kivenni, hogy valakik (idegenek?) irtják a föld állatpopulációját. És akkor itt vannak ezek fiatalok, akik szabadidejük legnagyobb részét a Föld körül keringő űrbázisokon vagy űrhajókon töltik és megpróbálják megmenteni a vadállományt. Különös kockákat dobálnak le a Föld különböző részeire, hogy begyűjtsék az állatokat. Amúgy lehet, hogy most egy tök nagy baromságot írtam, nekem ez jött le. A gépkönyvben amúgy egy teljes kisbetűvel szedett oldalt is szentelnek a sztorinak, amiben mindenféle professzorokról, meg eltelt tizenhárom évről hadoválnak, de nekem a német nyelv megértése olyan, mint a Verebesnek a lélegzetvétel, hogy úgy mondjam eléggé nehézkes. (Hajrá Majka & OKI!!! :)



PÖRÖGJÜNK!



Négyféle játékmód található a korongon, a klasszikus (Classic), a lebontogatós (Knock Out) és ezek vak (Blind) módja. Ez utóbbi annyiban különbözik csak a sima játéktól, hogy nem látni például az érkező állatokat.

Az első pálya elindítása után bejön az első helyszín, ami egy-egy földrajzilag jól behatárolható hely. A háttér is mindig a környezeti viszonyokhoz igazodik és a régió nevezetesebb épületei is kirajzolódnak. Ezt támasztja alá a háttérzene, ami mindig helyszínenként változó és az adott éra zenei motívumaiból építkezik. Középen helyezkedik el a kocka oldalán a hat különböző színnel. A kockát a két analóg karral tudod forgatni. Az állatok kis ikonok formájában érkeznek minden látható irányból és hozzáragadnak a kockatest egy-egy oldalához. A te feladatod, hogy párosítsd az egyforma állatokat. Állatokból rengeteg fajta van, a főmenüben a HELP-nél tudod végignézni az összest, plusz még a különféle tárgyakat is. A kocka minden oldalára négynél több állat is felkerülhet. Ha azonban összegyűlik négy különböző, az oldal lefagy és már csak robbantani lehet majd. Ha egy oldalra ötöt sikerül összegyűjtened, egyből felrobban az egész. Az egymáson lévő állatokat az A gombbal tudod forgatni, hogy az elhibázott lépéseket valamelyest kijavíthasd. Külön bonusz pontok járnak a Balance, azaz az Egyensúly állapot eléréséért. Ez akkor jön létre, amikor a kocka minden oldalán ugyanannyi állat tanyázik, ez lehet egy, kettő, három, vagy négy. A kocka letisztítása után különféle jutalomtárgyak jelennek meg a kocka körül. Minden állat egy különleges tárgyat kedvel, a vele való párosítás hozza a legtöbb pontot. A pályák végeztével a teljesítményünk alapján jutalomszinteket ad be a gép. Szerintem ez még így leírva sem túl bonyolult játék közben pedig még ennél is egyszerűbb.



ÁLLATSÁG

Érdekes cucc ez a Zoocube, mert nem egy már kitaposott ösvényen próbál meg végigmenni, hanem valami újdonsággal akar betörni a piacra. Érdekes, de csak az első fél órában köti le az embert. Hiszen minden pálya ugyanaz, csak a háttér és a zene más, esetleg többféle állatot kell megmentenünk. Ráadásul az agyat sem mozgatja meg olyan szinten, hogy az ember ne azt mondaná egy fél óra múlva, hogy ez bizony unalmas. Talán majd legközelebb. Mindenesetre az ilyen stuffok és a silány programfelhozatal miatt nem egy GameCube fog nálam kifigyelni a Karácsonyfa alatt. Egyelőre ugyanis bukásnak ítélem meg a GC-t. Bár időközben megjött az amerikai Resident Evil 0, és még hátra van egy Eternal Darkness ismertetőm is, talán az majd felvidít. Mindkettőről részletes leírást talán a következő számban találtok, ha a Márti is úgy akarja, sőt én még szívesen csinálnék egy Mario Sunshine teljes végigjátszást is. Ahoi

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



A KOCKÁT AZ ÁLLATKERTBE VETETTÉK

ZOOCUBE

ACCLAIM / PUZZLEKINGS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
2 blokk

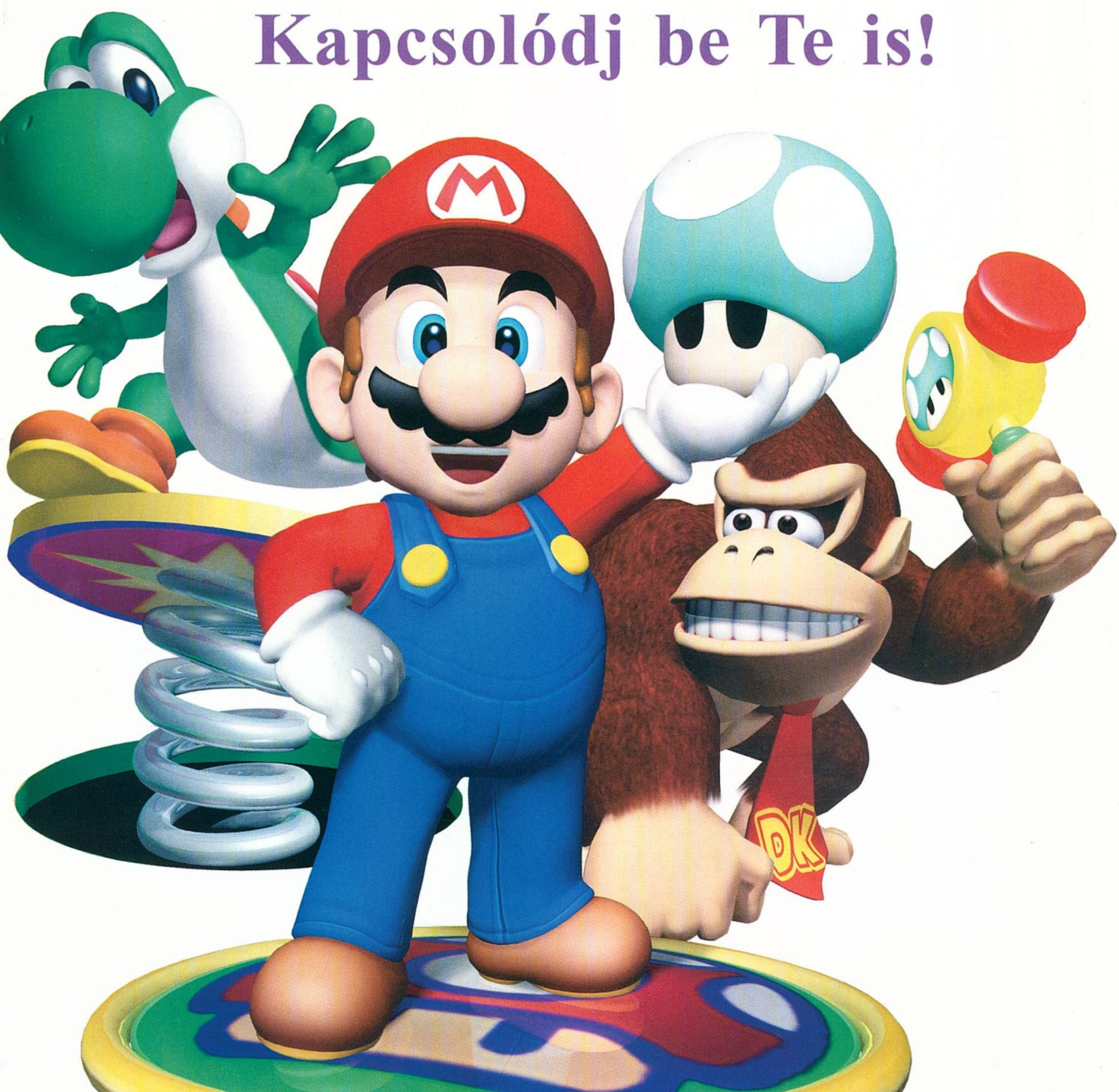
✔ nem másol senkit
× tök uncsi

3.5 pont

Forgalmazza:
Stadlbauer Kft.
1107 Budapest, Szállás u. 21.

NINTENDO GAMECUBE™

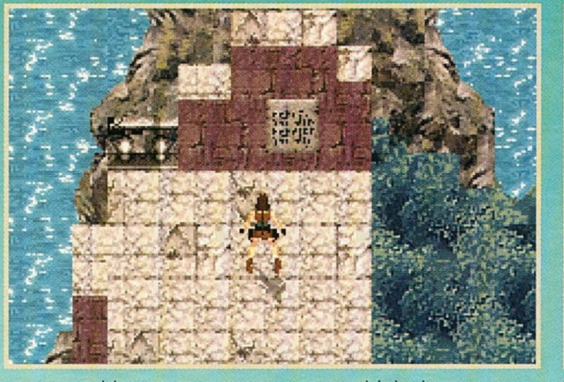
Kapcsolódj be Te is!



50-szeres szórakozás 50 mini játékkal.

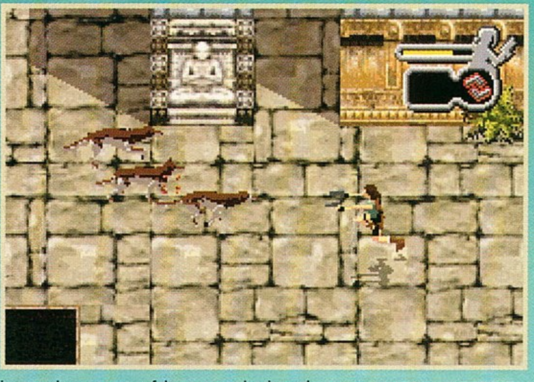


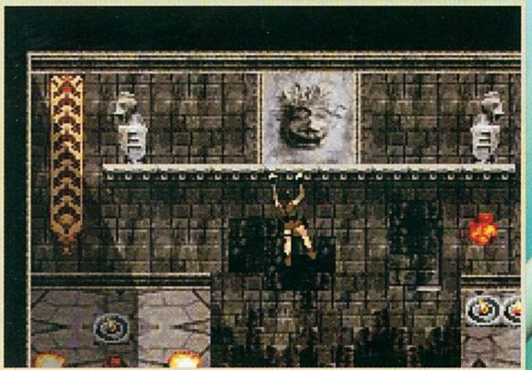
LARA BABA ÚJ ZSEBKALANDJA



Tomb Raider rajongóként már nagyon vártam a GBA-s Tomb Raider: The Prophecy-t – arra számítottam, hogy ez magasan fogja überelni az egyébként nagyon jól sikerült GBC-s TR játékokat is. A közzétett képek már elárulták, hogy az anyag bár nem lesz teljesen 3D-s (nem is bírná el a platform), azért nem is fix oldalnézetes 2D-s lesz, hanem valahol a kettő között, 45 fokos szögben nézhetünk le benne a játéktérre, ez a nézet pedig már némi 3D-s térmozgást is lehetővé tesz, a gémpléj jelentősen megközelítheti majd a nagy, 3D-s játékokét.

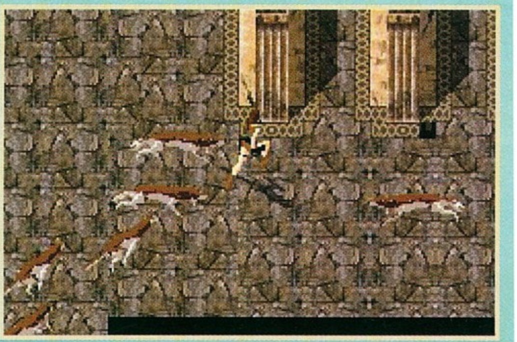
Miután kézbevettem a játékot, már kevésbé voltam derülátó, a végtermék szinte minden ponton messze alulmúlta azt, amire számítottam, persze lehet, hogy ez a nagy csalódás részben annak is a következménye, hogy rajongóként túl sokat vártam tőle. Az mindenesetre tény, hogy rengeteg ponton igazán igénytelen munkát végzett a Ubi Soft Milan (ez ugyanis az első TR játék, amit nem a Core Design fejlesztett). Ide tartozik az, hogy zene gyakorlatilag nincs a játékban, csak 2-3 darab 3-5 másodperces nagyon gyenge audio loop, továbbá az átvezető mozik és képek is hiányoznak, egyetlen béna állókép (egy táskát és egy könyvet ábrázol) három nagyon kicsit megváltoztatott verziója meríti ki az intrót, az összes átvezető részt és a megnyerést is, efelett pár sor szöveg scrolloz még bonuszként. Ezek nagy visszalépések ahhoz képest, hogy a GBC játékokban milyen príma zene szólt és mennyi jól renderelt kép volt látható. De ez még nem minden, ebben a verzióban már állásmentés sincs, pályánként egy négybetűs password-öt kapunk, és ha megszakítjuk a játékot, csak a pálya elejétől folytathatjuk később a kalandot, lényegesen kevesebb energiacsomaggal és lőszerrel (ezeket mondjuk bele is lehetett volna kódolni egy hosszabb password-be). A megjelenítés szöge sem a legjobb, én inkább klasszikus, 45 fokban elforgatott izometrikus ábrázolást alkalmaztam volna a készítők helyében, amilyen a Tony Hawk-okban is van, ugyanis jelen formájában, perspektíva nélkül sok helyen nagyon csalóka, nem látszik a tér és a mélység, ahogy az M.C. Escher festményekben sem, sok ugrást el lehet véteni emiatt. Elég gyenge a történet is, de mindez még semmi ahhoz képest amilyen csalódást a mozdulatok száma okozott, ugyanis én leginkább amiatt kedvelem a játéksorozatot, mert olyan rengeteg érdekes mozdulatot tudunk kivitelezni a figurával és a jól tervezett pályák ezeknek rengeteg további kombinálására ösztönöznek minket. Ebből a részből nemcsak a kézenállás, a négykézláb mászás, a plafonról függeszkedés, a körülnézés és az úszás hiányzik (pedig érdekes módon a GBC játékokba ezek is belefértek), hanem még rengeteg egyéb, az erősen redukált mozgáspaletta pedig lényegesen gyengébb pályákat és sokkal egyszerűbb kihívást eredményezett. A gyenge irányítást tovább tetézi a nagyon összecsapott, átgondolatlan harc is, ugyanis ebben a játékban már nem lehet a magaslatról leszedni az ellenfeleket, kizárólag akkor találjuk el őket, ha velük teljesen egy platformon vagyunk a közelükben, ez nemcsak nevetséges, de jelentősen meg is nehezíti a harcot.





A játék a limitált mozgáspalettának köszönhetően viszonylag egyszerű kihívás a kezdő TR-esek számára is (bár a harc esetenként már nehezebb a fent vázolt problémából kifolyólag), túl sok puzzle sincs a játékban és ezeket is valószínűleg mindenki meg tudja oldani óvodai végzettséggel is. Arra az esetre, ha valakin mégis kifognának ezek, adok hozzájuk pár tippet…

A negyedik pályán találkozunk az első puzzle-vel, itt a legegyszerűbb a dolgunk, meg kell keresnünk a Dísz Harci Fejszét (Decorative Battle Axe) és a testőrszobornál kell használnunk. A nyolcadik pályán csak kicsit bonyolultabb a feladat, be kell gyűjtenünk három tárgyat, majd egy oltáron a következő sorrendben kell elhelyeznünk őket, mielőtt átkapcsolnánk a kapcsolót: Mérleg (Libra), Kard (Sword) és Pajzs (Shield). A következő ilyen puzzle a huszadik pályán köszönt ránk, ahol négy római hadvezér szobrát, köztük a Gladiátor filmből ismert Maximus-ét kell elhelyeznünk négy égtáj felé, amerre hódítottak. Maximus-t helyezzük felülre, Giordanius-t balra, Manuelius-t jobbra és végül Ricardus-t alulra. Van még két puzzle, egy helyen három fogaskereket, az utolsó pályán pedig három színes követ kell elhelyeznünk, de ezeket nem lehet elvéteni, az előbbiben nem is tehetünk rossz tárgyat rossz helyre, az utóbbiban pedig akkor ragad bent a tárgy, ha jó helyre tettük, egyébként újra kivehető. Érdekes tárgypáros még a Mennyország Istennő Szobor (Heaven Goddess Statue) és a Pokol Isten Szobor (Hell God Statue), ezeket több helyen is használhatjuk kis falba mélyesztett oltárokban. Az ilyen helyek közelében rendszerint van egy oszlop is, és ezt emelhetjük feljebb az első szoborral, avagy süllyeszthetjük lejjebb a másodikkal. Még egy hely van, ahol valamennyire el lehet akadni, ez a 22-es pálya, ahol egy Indiana Jones 3 moziból kölcsönzött feladványt kell megoldanunk, a híd kezdeményről bátran ki kell lépnünk balra a semmibe, és áthaladhatunk a levegőben egy láthatatlan hídon. (Mellékelem még a 32 pálya és a credits passwordjét: PRLD, GAZE, MEDI, HAXE, PATH, BONE, TREE, LINK, KURZ, HELL, WEFX, MEMO, HEAR, FITZ, ELRC, CLIK, MGSL, ROMA, MONK, AEON, TIME, OLIM, LAND, DART, HILL, CHEX, STLK, MECH, ARKD, MUSH, SPOK, LITH és ARIA.)









A játék annyira azért nem szörnyű a rengeteg hibája és hiányossága ellenére sem, mint amilyennek ebből a cikkből tűnik, csak az előző TR játékok kimagaslóan jók voltak, így ettől is mérföldekkel többet vártam, de mivel csalódnom kellett, főleg a negatívumok szúrtak nekem szemet, és ezeket is emeltem ki a fenti sorokban. Bár a körítés eléggé összecsapott, azért nyomokban ebben is megtalálható a TR játékmenet, és igaz a pályák többsége nyúlfarknyi, akad azért köztük több egész tűrhető is, az anyag tehát annyira nem reménytelen.

Credo



TOMB RAIDER: THE PROPHECY

UBI SOFT

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1 Játékos
jelszavas mentés

✔ ha nem lett volna a sok király tr játék, viszonylag tűrhető lenne
✕ azok fényében ez elég gyenge, no meg össza is van csapva

6 pont



BLACK BELT Challenge

HOLLANDIÁBÓL SZERETETTEL

A múlt havi Invader után a Formula és Lost Boys Games nevű holland játékfejlesztő-tömörülés újabb licenceletlen, semmitmondó című, de ettől függetlenül igazán remekül sikerült GBA játékkal jelentkezett, a Black Belt Challenge-dzsel. Ez ismét egy klasszikus játékstílust képvisel, amíg az Invader egy upscroller shoot'em up volt, ez egy régimódi beat'em up. Leginkább a jó öreg International Karate-ra hasonlít (ami egyébként szintén megjelent GBA-ra, bár szerintem elég gyengére sikerült, ugyanakkor a még régebbi GBC verzió abszolút ütős volt), tehát kevésbé épít a nehezen előhozható kombókra, inkább csak adok-kapok megy benne.



Engem elsőre az eszméletlen jó zenéje fogott meg, igazi eurodemo stílusú, emellett még a roppant gazdag options menüje, amiben rengeteg mindent beállíthatunk. Belőhetjük a hangerőket és hanghatásokat, tesztelhetjük a zenéket (19 remek track, van még köztük nagyzongorás ballada is), teljesen szabadon átkonfigurálhatjuk az irányítást (az irány mellett 4 gombra van szükségünk, rúgásból és ütésből is van alsó és felső verzió), továbbá természetesen egyebek mellett még beállíthatjuk a harcok hosszát, a menetek számát és a sérülések és kombók erősségét is. A legjobban azonban az 5 választható nehézség tetszett, ahogy az Invaderben, itt is gondoltak a készítők az abszolút kezdőkre, a legkönnyebb fokozat nagyon könnyű, de remekül bele lehet vele rázódni a játékba, aztán jöhetnek a komolyabb kihívások (természetesen minden fokozatnak külön hiscore-ja van).



A játék grafikája is átlagon felüli, főleg a pályák erősen animált háttere. A karakterek is remekül ki vannak dolgozva, de talán még ők jelentik a leggyengébb láncszemet, számomra legalábbis nem voltak igazán eredetiek és érdekesek olyan legendás figurákkal összehasonlítva, mint a Mortal Kombat és Street Fighter karakterei. A tíz karakter (és vannak még elnyerhető poén figurák) között találunk egy tüsihajú katonát, egy kalózlányt, egy Rocketeer utánzatot, egy csuklyás szellemet, két robotot, egy vörös köpönyeges, karimás kalapos, utazótáskás furcsa nőt, egy gázálarcos, páncélos, sisakos katonát (tartályából ítélve valószínűleg tud lángszórózni is, de még nem találtam meg ezt a kombóját), egy holland fapapucsos fejőnőt (az ő zenéje eszméletlen, tangóharmonika és tehénbőgés) és végül egy kék bőrű, lebegő császárnőt. Természetesen a gém temérdek játékmódot is felkínál, az alap arcade harc mellett van 2 játékosos multiplayer mód, túlélő mód, kihívás mód (itt olyan nagyon bulis feladatok vannak, hogy például bizonyos mozdulattal 10 másodperc alatt verjünk valakit péppé) és tréning mód, továbbá a speciális menüben az elnyert figurákat, képeket és biográfiákat is meg lehet tekinteni (ezek gyűjtögetése és a különféle megnyerések jelentősen növelik a játékidőt). A játékot tehát ajánlom minden beat'em rajongónak, igaz, hogy nem nagy cím, de ettől függetlenül engem GBA-n eddig ez a verekedős játék kötött le legjobban.

Credo

BLACK BELT CHALLENGE

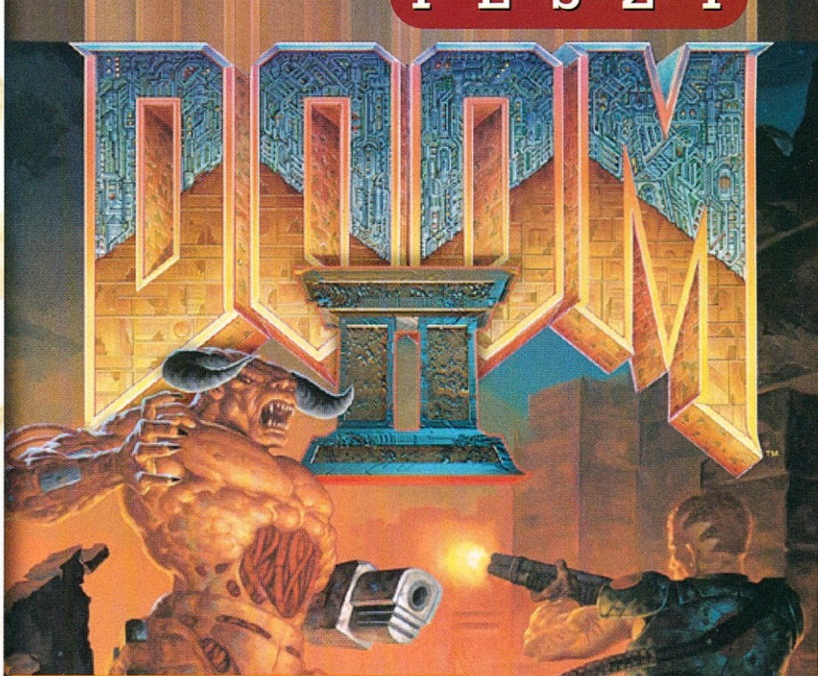
XICAT INTERACTIVE

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
mentés kártyára

✔ király oldskool bunyós játék
× nem annyira megnyerő karakterek

9.5 pont





A z id Software Doom-ja az a játék, amit aztán tényleg senkinek sem kell bemutatni, hiszen tudtommal a világ legismertebb játéka, megelőzi még az elődeit, köztük a Wolfenstein 3D-t, és az utódait, a Quake-eket is. Még akik életükben nem próbáltak ki egy számítógépes játékot sem, azok is tudják – avagy tudni vélik –, hogy ha egy amerikai iskolában egy srác leszedi az osztálytársait és tanárait apuci Berettájával, akkor egész biztosan játszott a Doom-mal, és a játék tehető felelőssé viselkedéséért, nem a társadalom vagy a szülei. Legalábbis a pszichológusok, társadalmi szervezetek, rendőrök, szülők, cenzorok és főleg a média szeretne minden erőszakot ennek a játéknak a számlájára írni. Ez pedig jó reklám, emiatt még népszerűbb az anyag, a klónjaival és az utódaival egyetemben. Jómagam inkább azt a szintén jelentősen elterjedt nézetet vallom, hogy ha valaki mentálisan egészséges, az nem kattan be egy játéktól sem, ugyanakkor remekül szórakozik, és bizonyos fokig le is tudja vezetni a felgyülemlett agresszióját az ilyen 3D-s, vérengzős first person shooter-ekkel.

IDKFA, NO MEG IDDQD



GBA-ra elég meglepő volt, hogy megjelentek, és a kezdeti bénább próbálkozások után elég magas színvonalon kezdtek el özönleni a Doom klónok, a Duke Nukem Advance és az Ecks vs. Sever két része már elég kellemes darabok voltak, és mellettük jó pár hónapja megjelent a nagy ős is, a Doom, ami szintén nagyon jól sikerült, a kis LCD képernyőn teljesen ugyanazt hozta ki magából a 16MHz-es GBA, ahogy annak idején, a 40MHz-es 386-osomon futott az eredetije, sőt talán még gyorsabb is lett valamivel. Most pedig befutott a gépre a játék folytatása is, a Doom II, amiben a pokoli szörnyek már Földet lepik el, és ezúttal hős katonánkkal már a korábbi űrbázis után itthon is helyt kell állnunk, ki kell ebrudalnunk őket hőn szeretett bolygónkról.

Bár az első részt a David A. Palmer Productions portolta PC-ről, a másodikat pedig az ausztrál Torus Games (valószínűleg a nulláról újra), a kettő között túl sok technológiai különbséget nem fedeztem fel. Nagyjából most is azt kapjuk, mint a múltkor, az eredeti PC-s játék teljesen hű átiratát, ugyanazokkal a pályákkal, ellenségekkel, textúrákkal (animálókkal is), mindennel. Talán ami apró különbséget észrevettem, az az, hogy az első GBA-s részbe került egy új, bekapcsolható árnyékolás is, az ebből kimaradt, ez viszont még gyorsabb lett, nyilván sikerült még jobban optimizálniuk a motort az ausztráloknak.

Tehát a Doom II-őt (ahogy az első részt is) ajánlom mindazoknak, akik szeretik az FPS-eket, és főleg azoknak, akik PC-n vagy más konzolon már kellően rákattantak a Doom sorozatra, most pedig szeretnék akár magukkal is vinni a zsebükben bárhova. A GBA-s Doom II-ben ismét egy legendás, nagy játék tökéletes portját tisztelhetjük.

Credo

DOOM II

ACTIVISION

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ ismét egy kiváló fps port
× hiányzik a multiplayer

9 pont

ELLEN RIPLEY NYOMDOKAIBAN



METROID FUSION

Roppant nagy rajongója voltam és vagyok a Turrican sorozatnak, mivel a 80-as években még nem volt NES-em, egészen a közelmúltig nem is tudtam, hogy a Turrican mind egyedi játékmenetében, mind vizuális megjelenítésében, mind témájában valójában a Nintendo 1986-os Metroid című NES játékának direkt-klónja volt. A Metroid stílust teremtett, azt, amit én rendszerint Turrican stílusként szoktam aposztrofálni. Előtte, ha jól tudom, kevés platformer scrollozott 8 irányba (tehát 4 égtáj felé hosszan, és átlósan is), és azokban is csak kevés kilengésre volt lehetőségünk, nem tudtunk minden irányba száz képernyőket scrollozni. A Metroid (és klónja a Turrican is) az újszerű motor mellett igazán egyedi, nagyon hangulatos atmoszférával is rendelkezett, igaz ez nem volt teljesen eredeti, Ridley Scott legendás 1979-es sci-fi horrorját, az Alien-t (Nyolcadik utas a halál) használta fel nem hivatalosan (külön poén, hogy volt a játékban Ridley nevű szörny is). Az eredeti NES játékot a GB-s második rész követte, majd volt egy SNES verzió is, és végül most egyszerre jelent meg a 3D-s Metroid Prime GC-re, és a jelen cikk tárgyát képező GBA-s Metroid Fusion (más néven Metroid 4). Egyébként, ha a GC-s és GBA-s játékot összekötjük, a GC-sben néhány új dolgot is elérhetővé lehet tenni.

Ebben az epizódban (amit ugyanaz a fejlesztőcsapat készített, mint a másik három 2D-s Metroid-ot) is Samus Aran-t irányítjuk, a tetőtől-talpig páncélba öltözött űrvadásznőt, aki az űrkalózok és a Metroid nevű gonosz idegen életformák ellen harcol. A gém tehát egy masszív akciójáték, amiben oldalnézetben kell haladnunk minden irányba (felfele ugrálva, és liftekkel is mehetünk), és irtanunk az idegeneket, persze azért néhány puzzle is belekerült, ajtónyitogatás és ilyenek. Túlságosan nagy területek (mint a Turrican-ekben) azért nem scrolloznak egyszerre, a termeket ajtók választják el egymástól, viszont van parallax scroll is a háttérben. A játékban a fő szektor mellett hat mellékszektorban kell végrehajtanunk temérdek küldetést, és ahogy haladunk előre, egyre több fegyvert és speciális mozdulatot kapunk, melyek segítségével a már bejárt területeken is új helyeket fedezhetünk fel. Találhatunk különféle speciális termeket is, az egyikben küldetéseket kapunk, a másikban állást menthetünk és van még energiatöltő terem is.

Sajnos a játék grafikája nem igazán érdekes, színes és változatos, sokkal többet ki lehetett volna hozni a gépből. Az átvezető képek pedig még gyengébbek, nagyon kevés színre lettek konvertálva, úgy, hogy a tile határoknál a színek durván ki is lógnak a szomszédos tile-okba, ez jól ismert probléma Spectrum-ról és sok egyéb tile alapú gépről, de a GBA képes true color-t is megjeleníteni, így itt ez a hiba már nagyon gáz. Sajnos a zenék és hanghatások sem túl meggyőzőek, tehát az audiovizuális prezentáció felejthető. Ugyanakkor maga a gameplay roppant szórakoztató, így azon akciójáték-rajongók, akik kedvelték az előző Metroid-okat és Turrican-eket, azért ebben sem fognak csalódni.

Credo





METROID FUSION

NINTENDO

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ jó hangulat és jó gameplay
✕ a vártnál lényegesen gyengébb zene és grafika

8 pont



SANTA CLAUS JR. ADVANCE

Gondolom nemcsak nekem tűnik úgy, hogy az utóbbi időben egyre korábban kezdődik a karácsonyi készülődés, a nagyáruházak menedzserei most már október elején megnyomják a „karácsonyi hangulat" feliratú gombot, a boltok pedig megtelnek karácsonyi ajándékokkal, karácsonyi díszítéssel és karácsonyi háttérzenével. Ez a trend valószínűleg Amerikából származik, ahol Bill Gates után az áruházlánc-tulajdonosok a leggazdagabbak, és ők találhatták ki, hogy mivel a karácsonyi szezonban többszörösére nő a fogyasztói társadalom vásárlói kedve, érdemes lesz szép



DZSINGLE BELLSZ, DZSINGLE BELLSZ...

lassan bevezetni a 12 hónapig tartó karácsonyt. Nyilván ugyanezt a „karácsonyi hangulatra megnövekvő vásárlói kedv" pavlovi reflexet próbálta meglovagolni a német Neon Studios is, amikor elkezdték fejleszteni a Santa Claus Jr. Advance című játékukat (egyébként ennek volt egy elődje is GBC-n, talán tavaly vagy tavalyelőtt karácsonykor).

Ezek alapján nem is számítottam semmi jóra, gondoltam ez is egy gyenge, összecsapott játék lesz, amihez nincs ugyan nagy licenc csatolva, de mivel erősen kapcsolódik a karácsonyi szezonhoz, úgyis garantáltan nagy eladásra számíthat. Azonban kellemesen csalódtam az anyagban, merthogy nemcsak nem összecsapott, de kiemelkedően jó darab! Az egész prezentáció (a menük és maga a játék) ritka igényes design, grafika, zene és programozás terén is, ez persze nem meglepő, hiszen olyan demoscenerek készítették, mint Exoticorn/Farbrausch és Pink/Abyss (aki nem azonos a lázadó imidzsű popsztárral). Pink, aki GBC-n és GBA-n messze a legprofibb zenész, ezúttal is igazán nagyot alkotott, hangzásvilága ebben a játékban Danny Elfman kompozícióit idézi. A grafika is messze kiemelkedik a legtöbb GBA játék közül, főleg tökéletességével, aprólékosságával, egyedi színeivel és stílusával, a görbe felületek például Tim Burton filmeket idézően kiszögletesedtek.

A gém egyébként egy hagyományos platformer, de nem az unalmas, hanem a míves fajtából, a sok alapmozdulat (liftezés, futás, magasabbra ugrás és lufiról még magasabbra) még olyan dolgokkal egészül ki, mint a hógolyók dobálása, továbbá a mellettünk repülő Tinkerbell szerű tündér segítségével jéggé is dermeszthetjük az ellenfeleinket, sőt ugyanő bizonyos helyeken röptetni is tudja hősünket. Mi egyébként egy tinédzserkorú télapótanoncot alakítunk, aki felkerekedik, hogy a gonosz boszorkánytól visszaszerezze az elrabolt, gyermekeknek szánt ajándékokat. Sajnos helyszűke miatt nem tudom tovább részletezni a játék pozitívumait, de a 4 pályás, nagyon jól átgondolt tutorialt, és az általam látott eddigi legjobb hóesést (mozgás közben szembe fúj, ha fedett részre megyünk, akkor pedig lassan eltűnnek a hópelyhek) mindenképp kiemelném még.

Tehát mindenkinek, aki egy hibátlan platformerre vágyik, és akit elkapott a karácsonyi láz, abszolút ajánlott ez a darab.

Credo



SANTA CLAUS JR. ADVANCE

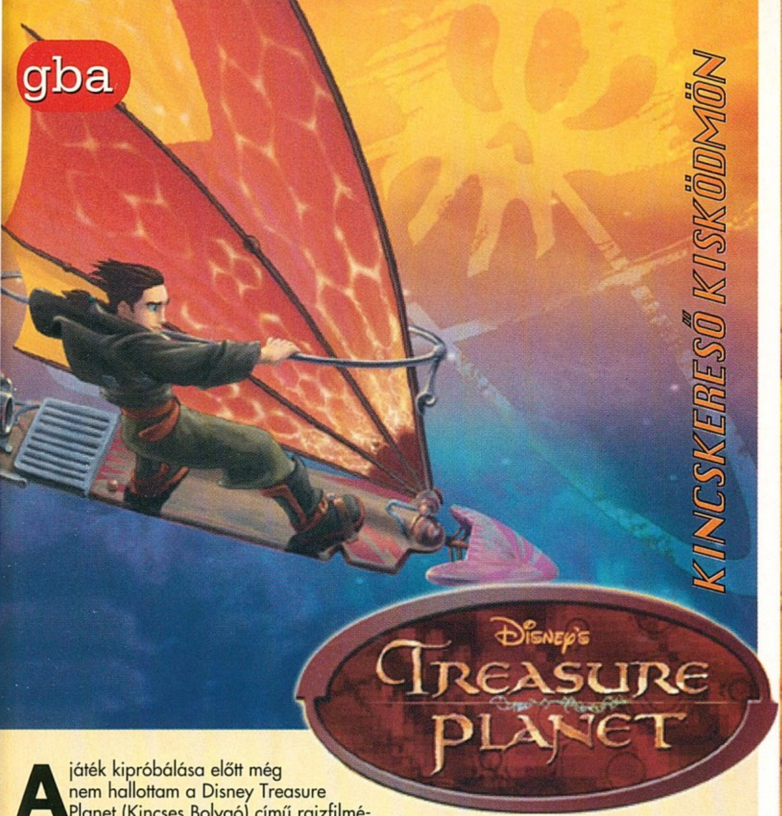
JOWOOD

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés kártyára

✔ hibátlan, remek hangulatú karácsonyi plattformer
✕ a mozgó lufikat nem kedveltem meg tulságosan

9.5 pont



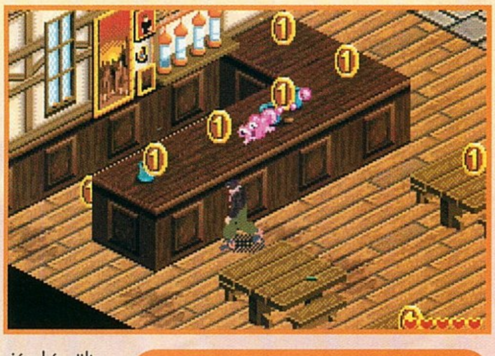
A játék kipróbálása előtt még nem hallottam a Disney Treasure Planet (Kincses Bolygó) című rajzfilméről, ha jól tudom, most karácsony táján érkezik a mozikba. Persze nem számíthat már akkora közönségsikerre, mint az egykori Disney rajzfilmek, hiszen olyan mozikkal nem versenghet, mint az új Harry Potter vagy a Gyűrűk Ura második része, sőt még a Disney maga is bedobja konkurenciának a Télapu 2-őt, ami gondolom sokkal inkább az idei zászlóshajójuk, mint a rajzfilm. Ráadásul, ahogy kivettem, ez az alkotás alapjaiban erősen emlékeztet az Atlantis: The Lost Empire-re és az El Dorado aranyáról szóló, akármilyen című rajzfilmre is, tehát nem túl eredeti. Mivel a legtöbb filmlicenccel eladott és reklámozott játék rendszerint (persze van azért sok kivétel is) dögunalmas, és nem ritkán totálisan igénytelen és játszhatatlan platformerként materializálódik, az ilyeneknek általában már negatív előítéletekkel telve állok neki. Időnként persze pozitívan csalódok, ez történt a Harry Potter 2 és ezen játék esetében is.

A játék nemcsak abban hasonlít a Harry Potter 2-re, hogy egy most karácsonykor moziba kerülő gyermekfilm alapján készült, de abban is, hogy egy roppant igényes, izometrikus ügyességi játék. Ezt a Bizarre Creations fejlesztette, a remek grafikán (pontosabban a nagyon sima karakteranimáción) egy valószínűleg magyar származású, Sós Gábor nevű grafikus is dolgozott, a nagyon dallamos, igazán fülbemászó zenéért pedig a legjobb GBA zenész, Pink/Abyss tehető felelőssé. A játékmenet kissé különbözik a Harry Potter 2-től, ebben az anyagban sokkal gyakoribbak az ellenfelek, akiket lelövöldözés helyett ki kell ismernünk és ki kell cseleznünk. Itt is szűkebb scrollozó részekre oszlanak a pályák, ám amíg ott sokat kellett mennünk és viszonylag kevés könnyebb feladatot megoldanunk, itt rendszerint alig egy-két képernyős szobákat kapunk (persze azokból sokkal többet), amikben jóval több ügyességi és logikai feladvánnyal szembesülünk, mint a Harry Potter 2-ben egy egész nagy zónában. Ezt a játékmenetet leginkább a kedvenc Spectrumos játékomhoz tudom hasonlítani, a remek Head Over Heels-hez, sőt biztos vagyok benne, hogy a játékot nagyrészt onnan koppintották (rengeteg abból ismert ötlet visszaköszön ebben is), ami persze nem baj, főleg, hogy azt a nagyon eltalált játékot viszonylag ritkán klónozzák le (utoljára a GBC-s Sylvester and Tweety volt szakasztott ilyen, amivel találkoztam). A tényleges pályákon kívül pedig, ahogy a Harry Potter 2-ben is, itt is egy még aprólékosabban megrajzolt izometrikus világban mászkálhatunk, ami egyben egy egyszerűsített kalandjáték is.

Ez az anyag tehát leginkább azoknak ajánlott, akik a Head Over Heels játékmenetet kedvelik (nehéz lenne ilyen szűk helyen részletesen körülírni), továbbá mindazoknak, akiket vonzanak az olyan izometrikus ügyességi játékok, ahol minden teremben újabb kihívásoknak kell megfelelni, és rendszerint békésen kell kicselezni az ellenfeleket.

Credo





TREASURE PLANET

DISNEY INTERACTIVE

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
jelszavas mentés

✔ kiváló head over heels klón
× az a fránya password-ös állásmentés

9 pont





Bizonyára mindenkinek a könyökén jön már ki annak a szegény, munkanélküli, gyermekét egyedül nevelő tanárnőnek a legendás sikertörténete, aki megírt egy mesekönyvet, mely segítségével valószínűleg az egész világ leggazdagabb írónőjévé vált. Könyve, sőt könyvsorozata nem kisebb bravúrt vitt véghez, mint azt, hogy a tévézombi gyermeki generációval is megszerettette a könyvek világát. Regényeinek hőse, az ifjú varázslótanonc lett az új Pikachu, több tízmillió gyermek új kedvence, ez a brutális marketingerő pedig természetesen magával rántott minden szórakoztató iparágat, beleértve a filmipart és játékipart is. Idén karácsonykor már a második Harry Potter film kerül a mozik műsorára, és emiatt természetesen új babák, számítógépes játékok és egyéb HP termékek is felkerültek a boltok polcaira, hogy aztán a karácsonyfa alatt végezzék. Ezen termékek közé tartozik a második GBA-s HP játék is.

Megvallom őszintén, koromnál fogva – és mivel szülő sem vagyok – engem nem érintett meg túlságosan a jelenség, nem olvastam a könyveket, és az első filmet is csak pár hete néztem meg, hogy azért mégis képben legyek. Természetesen nem is fogott meg igazán a mozi, de azt el kell ismernem, amellett, hogy a gyermekek számára végtelenül szórakoztató lehet, van benne sok tanulság is (nem meglepő egy tanár tollából), rengeteg jó vizuális effekt, és minden jelenetben újabb és újabb felfedeznivaló, a mozi tehát egész korrektre sikerült.

Akárcsak a játék, ami egy frankó izometrikus mászkálós anyag, nyakon öntve puzzle feladatokkal (gyűjts be öt követ, hogy itt bemehess, és megkaphass egy új varázslatot, hogy továbbmehess, meg ilyenek) és ügyességi részekkel (ellenfelek irtása, precíz ugrások a láva felett stb). A játék izometrikus grafikája gyönyörű, végtelenül aprólékos, és nagyon részletesen animált, ami nekem nagyon bejött. Például már a kezdőképernyőn is találkozhatunk a szemét körül teljesen élethűen rajzó, és még árnyékot is vető legyekkel, de ilyen az első küldetésben a szikrarengeteg is, ami a sziklarepedéseken át tör elő a lávafolyamból. Ezek igazán feldobják a játékot, egyébként a zene is korrekt, dallamos, bár a hangszerelése már kevésbé jó. A grafika az átvezető „mozikban" gyengébb, mint a főjátékban, de ott is rendben van, ott viszont a gép hardvereffektjeit használták fel remekül a készítők, például a kamera be-zoom-ol Harry szobájába, meg a teleport varázslat két layer-ben rotozoom-ol két különböző irányba, és hasonlók. Érdekesség még, hogy GameCube-bal összekötve egy új pályát is megnyithatunk a játékban, persze ehhez kellenek a megfelelő kiegészítők.

A roppant igényes játék nemcsak gyermekeknek és főleg HP rajongóknak ajánlott (nekik egyenesen kötelező), de mindenki számára jó szórakozást nyújt.

Credo

LEGYEN VARÁZSLÓ ÖN IS!



HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS

ELECTRONIC ARTS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés kártyára

✔ frankó izometrikus platformer
× gyerekes, ami persze nem meglepő

8.5 pont

Bocsesz minden Csevegő rajongónak és függőnek (függönynek, karnisnak), hogy most csak 1 oldal lett kedvenc „kábítószerük", de kellett a hely a változások ismertetéséhez. (Januárban újra rendesen jövünk!) Nem is jártatom az etetőmet tovább, ti következtek! (Most látom, itt lábatlankodik KG, azaz Kapás Gábor művészúr is...) Martin

Dear 576! Az újság nagyon jó, az új design is tetszik. Elég sok marha van, akik szerint a Sega egy béna, meg hogy átveri a vevőket, és a PS2 az überkirály, a Nintendo meg dedós, és a többi. Ahogy látom, még mostanában is előfordulnak ilyen marhák, ezért szeretnék leírni egy pár dolgot: a SONY azt állította hivatalosan, hogy a PS2 100 millió poligont tud mozgatni. Nincs az annyi. A SEGA azt állította hivatalosan, hogy a DC tud kezelni 3 millió poligont. Érdekes, sok játék 5 milliót is mozgat. Most akkor ki veri át a vevőit? A chipek poligon teljesítménye amúgy semmit nem ér, ha nincs elég memória hozzá. A PS2 esetében ez az egyik fő probléma. 4 MB videó RAM és slussz. Jó dolog hogy a chip mozgat 20 millió poligont, csak hát a memóriába nem fér még 2 se. Vagy 4 millió, csak kisfelbontásban. A DC esetében? kétszer annyi memória, sokkal nagyobb buszsebesség. Ez tömören annyit jelent, hogy a PS2 chipje tud mozgatni több tízmillió poligont, de a képernyőre csak 3-4 millió fér ki, kisfelbontásban (640x240). A DC-nél a chip tud mozgatni 3 milliót, de a textúra-tömörítésnek, és a ki tudja mennyi hardveres trükknek köszönhetően a képernyőn volt már olyan hogy 5 millió mozgott, magas felbontásban (minimum 640x480). Ennyit a technikáról, jöjjön az üzletpolitika. Itt a Sony nagyon durva. Azt mondjak, hogy technikai okok miatt megoldhatatlan hogy egyszerre 4 joystick port legyen a gépen. De majd kapható lesz az elosztó. Na most akkor mégis megoldható (DC, GC, Xbox)? Hát persze hogy az. Csak így többet keres a Sony. Vagy a modem. A PS2-höz azért kell külön modemet venni, hogy még több pénz jusson a Sonynak. Na most akkor ki vert át kit? Ezek alapján lehet kombinálni. Remélem az 576 gárdának is mondtam valami újat. Azt, hogy itthon mi lesz a legsikeresebb, azt tényleg az dönti el hogy melyik gépre lehet jobban másolni. Ebben a Martinnak és Csipinek tökéletesen igaza van. Viszont egy gép sorsa nem itt Magyarországon fog eldőlni. A jelenlegi körülmények között semmiképp. További jó lapszerkesztést kíván: TurboKiller F.K.A.

(Én sem kultiválom, amikor hülyére vesznek és 15 ezer forintért multi-tap adaptert kell venni, mikor simán lehetne a gépen 4 kontroller bemenet. De hát ilyen világban élünk. Vagy megvesszük, vagy csak ketten játszunk! Felbontás ügyben nem tudok hozzászólni, mert nekem a 100x100 pixeles retro játékok is nagyon fekszenek! Martin :)

Szegasz Martin!! Mindenekelőtt leszögezem, hogy nagyon régóta ismerlek ám! Igaz még nem láttalak élőben (csak annó a Dévényi Tibi bratyó mellett), HÚÚÚ azok voltak csak a szép idők!!! Minden műsor megvolt videókazin (mára sajna elkeveredtek...), szóval figyelemmel kísértem a pályafutásod. A mostani haverjaimmal is a PS meg az Amiga hozott össze. A barátság még mindig megvan, a PS már nem!

(Még jó, hogy nem fordítva történt! Mehetnél iszogatni hónod alatt egy szürke dobozzal. Néznének a bisztróban, elment a gyerek esze, hogy egy dobozzal pacsizik... Martin)

Mér' nem vagytok napilap? Bazzé ti már része vagytok a mindennapjaimnak. Olyan, mintha mindegyikőtöket ismerném már réges-rég. Zsolti

(Azé' nem vagyunk napilap, mert olyan lusták a tesztelőim, hogy megalszik a szájukban a tej. Csajozni, mulatni, arra van eszük! Nem mindegyik, csak a Freak, Böjtös, Veres, SiD, Credo, Liquid, Dzson, Csipi meg a GYZ lusta. A többi rendes! Martin :)

Hello 576 Konzol Team. Csúcs az újság bár nem ártana, ha több Squaresoft hír lenne. Szerintetek milyen gépet érdemes venni? Nekem egy PS2 van és szerintem jól döntöttem, ugyanis a legjobb fejlesztők (pl.: Squaresoft) először PS2-re hozzák ki a játékaikat. Laci voltam Barcsról. Szasz.

(Gépet venni? Minek? Már van PS2-d, nem? Square hírt nem tudunk többet közölni, csak amennyit a Square kiszivárogtat. Vagy gyártsunk kamu híreket? Liquidnek biztos menne! Martin :)

Benedicte! (Asszem' ilyen köszönés még úgysem volt, talán lesz aki érti. A helyesírásért bocs, majd a tördelőtök kijavítja.) A lényegre térnék: mikor fogtok végre foglalkozni a hardvermódosítással? Tisztelettel: Benedict.

(A tördelő nálunk csak tördel, korrektori munkára nincs hitelesítve. „Aztat" én csinálom. Néha meg is látszik – az „egy oldalra eső legtöbb nyomdahiba" bajnokságot biztos sérőből nyerném. Válaszom egyszerű és tömör: nem mostanában lesz az. Bocs. Martin)

Helló mindenki, Piccolo vagyok! Lenne egy icipici kérésem! A 45.számban a PS leltárban megtetszett egy bunyós játék a Dragonball Z: Ultimate Battle 22. Meg teszitek nekem, hogy csináltok róla egy hosszú távos infót, mint az Alone In The Dark-ról a 40.számban? Léciiiiiiiii... Léci írjatok a Dragonball Z: Ultimate Battle 22-ről. Léci. Ti most nem látjátok, de térden állva írom az írottakat. Előre is köszi! Almási Edina (Piccolo), Szeged

(Sajnos verekedős játékra – főleg PS verziósra – nem szeretnénk annyi helyet áldozni, mint mondjuk egy AITD-hoz. Megértesz? Januárban lesz viszont Dragon Ball PS2 teszt! Martin alias Terpesztő. Vagy Dermesztő? :)

Hello 576 Konzol! Nagyon jó az újság, ezt nem is részletezném. Csak azt szeretném kérdezni, hogy az anyázó, szitkozódó leveleket miért rakjátok be a csevibe? (Szerencsére egyre kevesebb van) Kocsis Krisztián, Budapest Ul.: A Két torony filmről mi híretek? Ul2.: Lesz még valami jó (lövöldözős, RPG) játék a kis szürkére?

(Azért, mert azok keverik fel az állóvizet. A Csevegő nevű pocsolyát, melynek szélén én vagyok a pöffeszkedő varangyos béka. Csókoljon meg valaki! Két Torony film decemberben, nálunk csak januárban. Természetesen. Henri Potty-ért mindent! Martin :)

Helló Martin és 576 Konzol team! Levelem elején köszönöm Martinnak, hogy válaszolt a levelemre ami a PS2, NGC és Xbox-ról szolt (53. Konzolban). Ezzel a levéllel nem akartam senkit megsérteni csak leírtam a véleményem és kíváncsi voltam a Martin véleményére mert hát a soknevű Csipi és Martin a szakember ebben a témában. Agócs "Terminator" László Ul.: Köszönöm hogy elküldtétek az egy éves előfizetésből a 6 jutalom számot.

(Cserébe tedd meg, hogy soha többé nem írsz piros tollal, rendben? KG)

(Szívesen, máskor is! Martin)

Csá Martin koma! Új olvasótok vagyok. Azért írok, mert szeretném a segítségedet kérni. Van egy PS-em és egy GBA-ám, de szeretnék venni egy újgenerációs konzolt. De nem tudom eldönteni, hogy mit vegyek, mert nem sok mindent tudok róluk. Gyarmati Péter, Várpalota

(Péter, milliószor elmondtam már: PS2-t vagy Xbox-ot vegyél. Esetleg GC-t. Na, ezzel most nem vagy ki a vízből... Asszem' az előző számban is fejtegettem ezt a Csevegőben, hogy melyik gépet miért érdemes... Martin)

Helló 576 konzol! Király az újság. Szeretnék egy pár tanácsot kérni.

1: Melyiket érdemesebb megvenni a PS2-öt, az Xbox-ot, vagy a Gamecube-ot?

(Na, megint egy delikvens. X vagy PS2. Én nem tudnék dönteni. Legjobb mindkettőt! Na? Martin :)

Szerintem a PS2-nek legjobbak az irányítói és legjobbak a játékok (egyelőre), az Xbox-nak még gyengébbek a játékai, mert új. A Gamecube-ra meg még szinte alig van jó játék.

(Na, már el is döntötted helyettem! Most kérdezhetek én? Martin)

2: A Timesplittersnek vagy a Half lifenak jobb a grafikája? Ősrajongótok: Pintér Dániel (Dexter)

(Erre könnyen válaszolok: a TS2-nek! Tök jó autós játék mindkettő! Martin)

Helló 576 Konzol Team! Eszembe jutott még valami a RareWare-rel kapcsolatban. Most, hogy Xboxra fejlesztenek már senki sem mondhatja, hogy PC-s a grafikája a fekete doboznak. Még valami: tegyetek be jeleneteket a RareWare új videójából (abból ami arról szól, hogy a RARE átköltözött az Xboxra.) Köszi! Nikházy Ákos Budapest

(Jó! Legközelebb beteszünk! DVD-n! Majd Liquid hírszerkesztő kollégát ráuszítom a témára. Martin)

Sziasztok Borka József vagyok. Abban szeretném a segítségeteket kérni, hogy hol lehet SNES játékokat vásárolni? Postacímem: Penza lakótelep 22. II/6 Békéscsaba 5600

(Két helyet tudok: Petőfi Csarnok Bolhapiac, hétvégén, illetve Gyálon, a piacon, szintén hétvégén. Többiek! Ha valaki eladni akar, írjon a srácnak! Ennyit tudtam segíteni... Nem baj, hogy lement a címed? Martin)

Sziasztok! 9 éve figyelemmel kísérlek benneteket és a javuló tendencia kifejezés nem kifejezés arra, amit műveltek az újsággal.

(Kukkolónak tetszik lenni? Vazz, akkor azt is láttad, amikor nálam járt 2 éve az a szőke bögyös...? Martin ;)

Iszonyat, ahogy a konkurencia a gatyában van, de nem csak ezért írok hanem, mert nagyon nagy problémáim vannak, rá is térek.

(Ezt speciel nem értettem – az én gatyámban ugyan nincs konkurencia! Martin :)

1: a DC DVD-t vagy VCD tudd vmi. cuccal lejátszani?

(Húvazz megfogtál. Talán VCD-t valahogy, DVD-t tuti nem... Martin)

2.: hogy kell megcsinálni (DC-nél), hogy egy csak 60Hz-es (Sonic Adv.2) játékot lejátsszon a tévém remegés nélkül? (Csak ant. bemenet)

(Húvazz megfogtál. Tudja a TV-d egyáltalán az NTSC-t? És antennán keresztül... Talán sehogy. Martin)

3.: a DC PS1-es játékot is le tud játszani vmi. emulátor programmal (GB-t tudom, de hogy hogyan!?)

(Nem! Van talán 2 játékhoz egy Bleemcast nevű csoda, aztán slussz... Nincs húvazz... Martin)

4.: PS1-t hogy lehet átalakítani, hogy az ntsc-s játékokat is vigye (állítólag vmit forrasztani kell benne)? Ha van ilyen rajzotok, megköszönném! Válaszotok előre is köszönöm! Lami!!

(Húvazz megfogtál. Nem vagyok egy elektromérnök, ha én rajzolok neked, akkor kidobhatod a gépet! Martin)

Helló 576! Jó a lapotok, szóval ez a levelek elején lévő véleménynyilvánítás.

(A nehezén túl vagyunk! Martin)

A kérdésem pedig, hogy hogyan lehet előhívni a rejtett karaktereket (PS 1-en) a MORTAL KOMBAT 4-ből? Cheatkártyával, vagy, hogy? Boros Ádám, Budapest

(Figyemá' Ádám tök nehezet kérdeztél. Asszem' valami GameShark kód van hozzá, vagy mi... Martin)

Köszönés. Nem akarom ócsárolni a KByte-ot, de ahhoz képest, hogy testvérlap vagytok sokkal jobb a Konzol (persze ez csak az én véleményem).

(Na persze, a Reikerék még csak ugatják a szakmát! Martin :)

Egyetlen kicsi javaslat lenne a hírek lehetne 5-6 oldalas is (csak pár trágya PS2-es játéktól kéne elvenni kis helyet, azokat meg Leltárba rakni, úgyis első ránézésre lehet tudni róluk, hogy még 3 pontot sem érnek). Xbox-om van mostanság, hát nem tudom nekem elég konzolosnak tűnik.

(Vazz, ezt RÖGTÖN gondoltam a PS2 megjegyzésed után! Martin :)

Eléggé izgat ez a Net ügy, de pár dolgot szeretnék tisztázni. Az egyik EGM-ben volt hozzá egy kis segítség, de hát Amerikára vonatkozik addig rendben is lenne hogy feltelepítem a Net cd-t és megjelenik a DashBoardban az Xbox Live menüpont megadom a nevem meg minden, de itt jön a képbe a Resis számotok dolga mégpedig, hogy honnan szerezek én BoardBandot kapcsolatot?

(Elő kell rá fizetni, asszem' most csak országon belül – USA – lehet belépni. Martin)

Tegyük fel megvan, de hogy lépek fel a Microsoft zárt szolgáltatására innen, hisz az X ugyebár nincs errefelé hivatalosan forgalmazva (tényleg ez mikor történik már meg?)

(ERRŐL semmi hírünk sincs. Tavaly azt mondták, hogy az idén... Bocs, valahol buktam a neved. Láma vagyok, na! Martin)

Helló 576 Konzol team! Olvasom az októberi számot és azt láttam, hogy a RARE rongyos 350 millió $-ért átment a Microsoft tulajdonába. Ezek szerint a GameCube-t már csak Zelda és Mario-ért lesz érdemes venni.

(Metroid + Zelda aszongyák' jó lesz! Martin)

Két játék nem sok játék éppen emiatt azt fogom csinálni, amit Csipi: gyűjtök Xbox-ra (követem a Rare-t). A Nintendo rosszul tette, hogy hagyta menni a céget de így legalább az Xbox-osok is meglátják, hogy mit hagytak ki az N64-gyel (nem mindenki).

(Kit nevezel bokszosnak? - KG)

(Na hagyjuk a faji kérdéseket, jó? Martin)

Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem:

1. Csipi írt valamit a Conker's-ről. Erről a Gameról mit tudtok?

(Már leírtuk egyik számban. Martin)

2. Banjo-Theeie mikor jelenik meg X-re?

(Mér', megjelenik? Martin :)

3. És a Perfect Dark?

Ennyi lett volna a levél. Nikházy Ákos

(PD X-re? Ott van N64-re, arra nem jó? Martin)

Hy 576 Konzol Team Baró az újság, pár hónapja írtam nektek de ba******k betenni, pedig az első számtól kezdve veszem az újságot.

(Bocs, a KG biztos elkeverte a leveled! Ilyen ez pali! A "Hy"-t helyesen "Hi"-nak kell írni. Bocs. Martin :)

Na nem baj majd most Veres Mikihez szeretnék szólni pár szót először is durva jól megcsináltad a Resident Evil tesztet. Isten ments, hogy kicikizzelek, de találtam hibát a Mansion 2F-ben: a jobb szárny felső felében lévő szoba, amit te "őztrófeás" szobának nevezel, ne haragudj de vadász biztos nem voltál, az egy szarvas trófea. Az őz világrekordja is csak fele akkora lenne annak a szarvas trófeának.

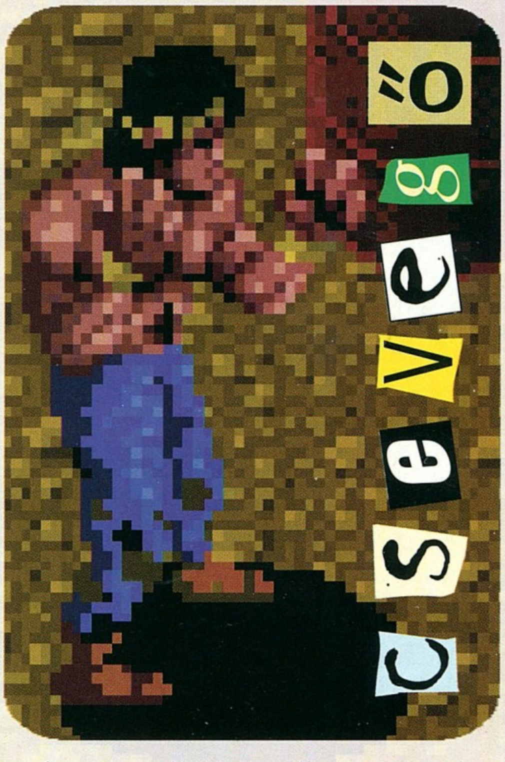
(Bakker, kétszer is elolvastam ezt a mondatot, hülyére röhögtem magam rajta! :D Komoly volt ez a "világrekord" duma! Veres Miki, a VADÁSZ, aki Gizikét is Gőzekének nézi! Martin :)

Amúgy jól dolgozik a tesztelő brigád is, az ár is kellemes, ti biztos nem fuccsoltok be mint az a másik kamu lap a Piti Time. Na enyi csákány! Jossy voltam Fótról.

(Csácsumicsá! Éljen Majka te nyerd meeeeeg! Martin :)

Üdvözlök mindenkit a szerkesztőségben! Milyen lehetőségei vannak az embernek ma, itt Magyarországon, ha a hobbijából szeretne megélni, azaz szeretne valamilyen módon a tágabban értelmezett játékiparban (tesztelő, újságíró, fejlesztő, vagy akármi, aki a játékprogramokkal foglalkozik) dolgozni? Ezt a kérdést egyébként halál komolyan tettem fel, azaz szeretném az életemet erre "elpocsékolni" (vagy bármi másra, amiben örömömet lelem és nem munkaként fogom fel).

(Ha fejlesztő akarsz lenni talán már elkéstél – hány éves is vagy? Ahhoz elég korán el kell kezdeni programozni tanulni. Ha tudsz rajzolni grafikusnak még jelentkezhetsz. Tesztelő-újságíró? Érteni kell a játékokhoz vagy ismerni kell valakit valamelyik újságnál. Az utóbbinál nem feltétlenül kell érteni a dologhoz! :D Komolyan: ha konzolon akarsz tesztelni, elég sok szerencse kell hozzá, ugyanis nem túl sok ilyen témájú újság van. Mi tele vagyunk! Martin)



Azt hiszem ez is van olyan jó, mint más, meglátásom szerint ebben is ugyanolyan arányban akadnak igazi műremekek mint az irodalomban (mármint a könyvpiacon) vagy a filmszakmában, és a technika rohamos fejlődésével az alkotók is egyre nagyobb teret kapnak elképzeléseik megvalósításához.

(Na...stílusod az van. Még lehet belőled valami! Bakker, a te neved is elbuktam valahol... Martin :)

Na, fiatalok (oké, öregek, nekem tök mindegy, ezen ne vesszünk össze) ennyit decemberre. Januárban megint jövünk (ismét 2 oldalon), már csak 20 levéllel vagyok elmaradva – mondja a Kapás Gábor büszkén, nem tudja, hogy van vagy kétszáz email is – végre utolérem magam.

(Miért nincs nálunk Hónap dumája? Olyan sztorit tudnék most guritani nektek...! Martin ;)

Nos, hölgyek-urak, meghánytuk-vetettük a Konzol 2003-as sorsát és a következő eredményre jutottunk: 16 oldallal ismét megemeljük a magazin terjedelmét! Ezért nektek mindössze 99 forinttal (azaz egy rendkívül olcsó hamburger árával - sajt és hagyma nélkül :) kell többet fizetni. Reménykedünk, hogy a nagy terjedelem és a kedvező ár kombinációja a válogatott és felkészült tesztelő gárda lelkesedésével párosulva elnyeri majd a tetszéseteket! A baráti laza hangvétel és a színes design természetesen marad a jól bevált formában, ahogy azt megszoktátok és elvárjátok. A 16 oldalban az arra érdemes játékokkal hosszabb tesztek keretein belül foglalkozunk majd. Igyekszünk az adott hónapban piacra került összes programot bemutatni! Új rovatokat indítunk (melyek között biztosan helyet kap majd egy kimerítő retro-konzol visszaemlékezés, ezt jómagam követem majd el! Martin :) Liquid - többek között a manga fanok nagy örömére - folytatja a Reiker mester által beindított Cool-Túra bemutatót, melybe továbbra is kult-stuffokkat válogatunk be nektek; Credo pedig összehoz még 6-7 „Pixelhősök a poligonkorban" értekezést. Természetesen megtartjuk 8 oldalas „kivehető" mellékletünket is, és tovább bombázunk titeket a végigjátszást és tippeket igénylő programok kivesézésével.

Előfizetési áraink tehát a következőképpen alakulnak:

1 év:	6399 Ft
Fél év:	3499 Ft
Negyed év:	1750 Ft

Az előfizetéseket a következő címre várjuk: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.
Kérjük, a pénzt rózsaszín postautalványon küldjétek (a postákon ingyen kapható, csak kérni kell :). A címet kérjük pontosan és olvashatóan kitölteni a későbbi félreértések elkerülése miatt!

Aki EGY ÉVRE előfizet, 6 darab 2003 előtt megjelent Konzolt választhat ajándékba (ingyen! :) A csekk hátulján, a „megjegyzés" rovatban tüntessétek fel, mely számokat kéritek.

JÁTÉKOT ADUNK AJÁNDÉKBA!

Úgy gondoltuk, hogy illene valamilyen hasznos ajándékkal meglepnünk régi hűséges és új olvasóinkat így Karácsony környékén. Itt alább találtok egy kivágható szelvényt. Ha gyorsan kitöltitek és elküldítek a címünkre, választhattok: CD-t, DVD-t vagy valami más értékes ajándékot - játék-pólót, baseball sapkát - küldünk nektek! Mivel készleteink végesek, kérlek titeket, legyetek minél fürgébbek, hogy mindenkinek azt tudjuk küldeni, amire leginkább vágyik!

Tudom, hogy sokan nem szeretitek megnyirbálni az újságot, de ez esetben fénymásolatot nem tudunk elfogadni. Szeretnénk, ha csak azok részesülnének ebben az ajándékban, akik tényleg bíznak bennünk és megvásárolták a magazint. (A legvégső esetben lehet 2 Konzolt is venni: egyet „szétvágni", egyet meg be a gyűjteménybe! :)

A szelvényen FELTÉTLENÜL tüntessétek fel géptípusotokat (ha több van mindet) és PONTOS címeteket, neveteket - de olvashatóan ám!

Aki elő is fizet - bármennyi időre a fent felsoroltak közül - biztosan TELJES játékot kap - feltéve, ha elég gyorsan elküldi a szelvényt! (Próbálkozás nincs, ellenőrizzük! :)

A következő szuper cuccok várnak rátok (többek között):

135 darab PS2 demo DVD - Medal of Honor, This is Football 2003, Smash Court Tennis, Drakan, Treasure Planet, The Getaway

10 darab PS1 játék és demo CD: Firebugs, Klonoa Beach Volleyball, Alfred Chicken

30 darab PS2 promo DVD teljes játék: Fifa 2003, NHL 2003, Two Tovers, Need for Speed HP2, Shox, Rachet & Clank, Formula One 2002

30 darab Gamecube demo DVD és játék

10 darab Xbox teljes játék DVD

10 darab póló és baseball sapka

A kivágott szelvényeket - levelezőlapra ragasztva vagy borítékban - az ismert címre küldjétek: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24.
A nyereményeket január végén postázzuk.



JÁTÉKOT ADUNK AJÁNDÉKBA!

❑ PLAYSTATION ❑ GAMECUBE ❑ GAMEBOY ADVANCE
❑ PLAYSTATION 2 ❑ XBOX ❑ NINCS KONZOLOM POLÓT/SAPKÁT KÉREK

❑ BIZTOSAN ELŐFIZETEK! ❑ INKÁBB MEGVESZEM ÚJSÁGOSNÁL

NEVEM, CÍMEM:

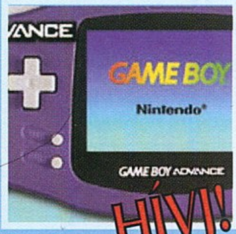


UNIVERSAL
INTERACTIVE
Elcsípheted a nagyáruházakban
és a viszonteladóknál.
NAGGGYON MELEG!
SPYRO
TŰZBE HOZ
MÁR KAPHATÓ
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
automex MULTIMÉDIA
1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799, Web: www.automex.hu Email: info@automex.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24

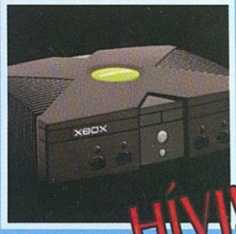

HÍVJ!


HÍVJ!


HÍVJ!


HÍVJ!


HÍVJ!


HÍVJ!

KIEGÉSZÍTŐK


1399,- tó

KORMÁNY


9999,- tól

FÉNYPISZTOLY


7999,- tól

KÁBELEK


HÍVJ!

TÁSKÁK


5999,- tól

PSX

007 Racing (Platinum)	3990.-
007 The World is Not Enough (Platinum)	7990.-
A Bug's Life (Platinum)	7990.-
Acecombat 3 (Platinum)	7990.-
Aladdin: Nasira's Revenge (Platinum)	7990.-
Alfred Chicken	9990.-
Ape Escape	12990.-
Batman – Return of Joker	4990.-
C-12 Final Resistance (Platinum)	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	6990.-
Command & Conquer (Platinum)	3990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	7990.-
Crash Bandicoot 2 (Platinum)	6990.-
Crash Bandicoot 3 (Platinum)	6990.-
Crash Bash (Platinum)	7990.-
Crash Team Racing (Platinum)	7990.-
Destruction Derby Raw (Platinum)	7990.-
Dinosaur (Platinum)	6990.-
Donald Duck Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dukes of Hazard (Exlusive)	3990.-
Dune (EA Classic)	3990.-
E.T. The Extra Terrestrial	9990.-
Emperor's New Groove (Platinum)	7990.-
F1 2000 (EA)	3990.-
F1 Championship Season 2000 (Platinum)	3990.-
Fifa 2001 (EA Classic)	3990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	10990.-
Final Fantasy Anthology	9990.-
Final Fantasy VI.	4990.-
Final Fantasy IX.(Platinum)	9990.-
Firestorm – Thunderhawk 2.	5990.-
Gran Turismo (Platinum)	5990.-
Gran Turismo 2 (Platinum)	6990.-
Harry Potter and Philosopher's Stone	13990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Hot Wheels	3990.-
Inspector Gadget	4990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	7990.-
Knockout Kings 2000	3990.-
Kurushi Final	12990.-
Lilo & Stich: Trouble in Paradise	9990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	13990.-
Medal of Honor (Platinum)	7990.-
Medal of Honor 2 (Platinum)	7990.-
Medal of Honor Pack	8990.-
Megaman Legends 2	9990.-
Metal Gear Solid (Platinum)	6990.-
Monster's Inc. (Platinum)	6990.-
Moto Racer World Tour (Platinum)	7990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
Nascar 2000	4990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	7990.-
NFS 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land	9990.-
Planet of Apes	3990.-
Racing Simulation Manaco Grand Prix	5990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rayman	4990.-
Rayman 2.(Platinum)	7990.-
Rayman Rush	9990.-
Resident Evil 3 Nemesis	4990.-
Road Rash (EA Classic)	3990.-
Road Rash (Platinum)	7990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
Simpson's Wrestling	10990.-
Spiderman 2. (Platinum)	5990.-
Spyro 2 (Platinum)	7990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	6990.-
Star Wars : The Phantom Menace	5990.-
Stuart Little 2	9990.-
Superbike 2000 (Classic)	3990.-
Syphon Filter 2(Platinum)	7990.-
Syphon Filter 3 (Platinum)	6990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 3 (Platinum)	6990.-
Tigger's Honey Hunt (Platinum)	6990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	6990.-
Tomb Raider Pack (III.+IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
Vagrant Story	9990.-
Worms World Party	5990.-
WRC Arcade	9990.-

PS2

007 Nightfire	17990.-
18 Wheeler	16990.-
7 Blades	9990.-
Age of Empires II.	19990.-
Alone in the Dark 4.	17990.-
Alpine Racer 3.	16990.-
Baldur's Gate : Dark Alliance	17990.-
Blade 2	17990.-
Blood Omen 2	15990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2	17990.-
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex	13990.-
Dead or Alive 2 (Platinum)	8990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Dino Stalker	17990.-
Donald Duck PK	9990.-
Drakan: The Ancient's Gates	16990.-
Dropship: United Peace Force	8990.-
Dynasty Warriors 2	8990.-
Ecco the Dolphin	16990.-
Endgame	16990.-
Ephemeral Fantasia	19990.-
F1 2002 (EA)	17990.-
F1 Championship Season 2000	7990.-
F1 Racing Championship	19990.-
Ferrari F355 Challange	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X.	17990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2001	17990.-
Freekstyle	17990.-
Gran Turismo 3 A-Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	10990.-
Grandia II.	17990.-
Half Life	13990.-
Headhunter	17990.-
Herdy Gerdy	17990.-
Jak and Daxter	17990.-
Kessen	7990.-
Kingdom Hearts	17990.-
Legaia 2: Duel Saga	14990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	16990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2.	HÍVJ!
Monster's Inc.	14990.-
Moto GP	8990.-
Moto GP 2	16990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Ninja Assault	16990.-
No One Lives Forever	13990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2	17990.-
Peter Pan: Adventures in Neverland	16990.-
Prisoner of War	16990.-
Project Eden	9990.-
Project Zero	16990.-
Quake III.Revolution	7990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman M	16990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Resident Evil Code : Veronica X	9990.-
Rumble Racing	5990.-
Shadowman 2.	18990.-
Shox	17990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Trek Voyager: Elite Force	16990.-
Star Wars : Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars : Starfighter (Platinum)	8990.-
Stitch Experiment	16990.-
Street Hoops	15990.-
Tekken 4	16990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
The Gateway	16990.-
The Mummy Returns	13990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2003	17990.-
Tiger Woods 2002	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2+G-Con 2 LightGun	25990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tony Hawk's PRO Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's PRO Skater 4.	16990.-
Treasure Planet	14990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tamsmanian Tiger	13990.-
Vampire Night + LightGun	25990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Woody Woodpecker	6990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-
X-Squad	5990.-



CGB

Alone in the Dark 4.	9990.-
Donkey Kong Country	11990.-
E.T. The Extra – Terrestrial	11990.-
Game Watch Gallery 3	9990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Hercules /Titus/	9990.-
Heroes if Might and Magic	9990.-
Jungle Book : Mowgli's Wild Adventure	11990.-
Looney Toones : Collector Martia	9990.-
Looney Toones Racing	9990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	10990.-
Missile Command	9990.-
Pokémon Crystal	13990.-
Pokémon Gold	11990.-
Pokémon Silver	11990.-
Pooh and Tigger „Hunny" Safari	11990.-
Robocop /Titus/	9990.-
Super Mario Bros Deluxe	9990.-
The Emperor's New Groove	12990.-
The Mummy Returns	8990.-
The Nations	9990.-
TinTin : Prisoner of the Sun	9990.-
Tiny Toon : Dizzy's Candy Quest	9990.-
Top Gun/Firestorm	9990.-
Warriors of Might and Magic	9990.-
Xena : Warrior Princess /Titus/	9990.-

GBA

Batman Vengance	14990.-
Breath of Fire	15990.-
Chessmaster 8000	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Donald Duck 'Advance'	15990.-
E.T. The Extra Terrestrial	14990.-
Fifa 2003	13990.-
Fila Decathlon	16990.-
Final Fight One	15990.-
Frogger's Adventures	16990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Harry Potter and Philosoper's Stone	16990.-
Ice Age	14990.-
Jurassic Park III/Dino Attack	16990.-
Lego Bionicle: Matoran Adventures	16990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lucky Luke : Wanted	14990.-
Mat Hoffman's PRO BMX	12990.-
Mat Hoffman's PRO BMX 2	12990.-
Moto Racer Advance	12990.-
No Rules	7990.-
Peter Pan	14990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rouge Spear	14990.-
Salt Lake City 2002	15990.-
Shaun Palmer's PRO Snowboarder	12990.-
Shrek: Swamp Speedway	15990.-
Spyro : Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2	16990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
The Scorpion King/Sword of Osiris	9990.-
Tom and Jerry : The Magic Ring	15990.-
Tomb Raider: The Prophecy	14990.-
Tony Hawk 3	13990.-
Tweety & the Magic Gems	14990.-
Warioland 4	15990.-
Worms World Party	14990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Bladez : Inline Skater	14990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
XXX: The Movie	12990.-

GameCube

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nightfire	17990.-
Capcom vs. SNK 2	17990.-
Dark Summit	19990.-
Donald Duck : Quack Attack	16990.-
Doshin the Giant	17990.-
Eternal Darkness	17990.-
F1 2002	17990.-
Fifa 2003	17990.-
Fifa World Cup 2002	17990.-
Freekstyle	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
International Superstar Soccer	18990.-
Lost Kingdom	16990.-
Luigi's Mansion	17990.-
Mario Party 4.	17990.-
Medal of Honor : Frontline	17990.-
NBA Courtside 2002	17990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Pikmin	16990.-
Resident Evil	17990.-
Simpson's Road Rage	17990.-
SpiderMan: The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Wars: Rouge Leader (Rouge Squadron)	19990.-
Super Mario Sunshine	16990.-
Super Smash Brothers Melee	17990.-
Tony Hawk's PRO Skater 4.	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	17990.-
Universal Studios	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
WTO Pro Tennis	17990.-

XB

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nightfire	17990.-
Blade 2.	17990.-
Buffy the Vampire Slayer	17990.-
Colin McRae Rally 3.	17990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead or Alive 3.	17990.-
F1 2002	17900.-
Fifa 2003	17990.-
Fifa World Cup 2002	17990.-
Genma Onimusha	19990.-
Halo	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Hitman 2.	17990.-
Knockout Kings 2002	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman PRO BMX 2.	17990.-
Medal of Honor : Frontline	17990.-
Mike Tyson Boxing	16990.-
NBA Live 2002	17990.-
Need for Speed : Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Oddworld	17990.-
Prisoner of War	16990.-
Project Gotham Racing	17990.-
Rally Fusion	16990.-
Rallysport Challange	17990.-
Simpson's Road Rage	17990.-
SpiderMan : The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Test Drive Overdrive	18990.-
Time Splitters 2.	16990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3.	17990.-
Tony Hawk's PRO Skater 4.	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	17990.-
Wreckless : The Yakuza Missions	17990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-

Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmaznak. Az árváltozás jogát fenntartjuk!

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86

MASTER rallye



HAGYD EL A KITAPOSOTT ÖSVÉNYT!







Mérföld mérföldet követ a lenyűgöző, ám veszedelmes terepen… A kimerültség, az eltévedéstől való félelem, a forróság, a sarkadban nyomuló versenytársak, az állandó kockázat… Mindaz, ami a rally-ban kihívást jelent, átélhető a Master Rallye-ben, a Világbajnokság hivatalos játékában.

Több mint 20 hivatalos autó, 30 pálya, kifinomult, valósághű fizikai modell biztosítja a környezetet, ahol küzdelemre hívhatod a világ legnagyobb versenyzőit, hogy kiderüljön, Te is tagja vagy-e az élmezőnynek!

PlayStation · PlayStation 2 · SCHLESSER Aventures · MASTER Sport · Steel Monkeys CLASS 1 Game Product · MICROÏDS www.microids.com

KERESD A BOLTOKBAN!

DYNAMIC SYSTEMS THE MULTIMEDIA COMPANY www.dynamic-systems.hu · GO!!!!!!! · BFGoodrich Tires · QUALITY TOYS NEW BRIGHT · Partenaire Officiel COMPTE 18-25 ANS bagoo · Eldorauto LA 1ère GRANDE SURFACE AUTO